#299 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

# POWER UNLIMITED

HEEL VEEL COWBOYS, WORSTELAARS EN 1 GESTOORDE STYLIST

# BATTLEFIELD V

WWW.PU.NL
DEC 2018
BP € 4,95




REVIEW RED DEAD REDEMPTION 2: MEGAHYPE OF MUST-HAVE? • ED BLIJKT HARDCORE ROKKENJAGER • DE LAATSTE GERUCHTEN OVER DE NEXT-GEN CONSOLES • WELKE GAMES HOUDEN JE VOLGEND JAAR VAN DE STRAAT? • JJ GAAT LOS OP MICROTRANSACTIES • O, EN ALEJANDRO DEL JOTO HEEFT NOG EEN PAAR MODETIPS VOOR JE – DOLLETJES!

RE SHIFT

# IT'S ALL IN THE GAME

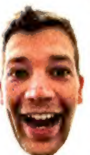


Dit. Dit ben ik. Sure, het is eigenlijk Arthur Morgan in Red Dead Redemption 2, maar ik heb hem zo veel mogelijk op mezelf laten lijken. Tijdens het spelen (al tien(!) dagen vóór release) ben ik full-nerd mode gegaan en heb ik mezelf vijf dagen praktisch opgesloten om de game uit te kunnen spelen. Maar het was het dubbel en dwars waard. Wat een game. Dit was zonder enige twijfel een van de mooiste game-ervaringen van mijn leven. Yeeehaw!

**Pag. 056**





Het is belangrijk om van je eerste overwinning in een nieuwe battle royale-titel een foto te maken voor het nageslacht ... of om erover op te scheppen tegen je socialmedia-volgers. Nu heb ik deze Black Out Victory expres nog niet op mijn Instagram (@martinverschoor: volg me!) gedeeld, maar speciaal voor jou bewaard. Lief hè?


Pag. 020


Pag. 022


Pag. 056


Pag. 064


Pag. 060

## COVERVIEW



## FIRST LOOKS



## PREVIEWS



## SPECIAAL



## REVIEWS



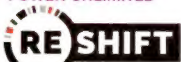
## VAST





## COLOFON


**POWER UNLIMITED**



**HOOFDREDACTEUR** *Martin Verschoor*
**EINDREDACTIE** *Ed Wiggemans, Eelko Rol, José Pauty*
**REDACTIE** *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*
**UITGEVER** *Martijn Kollau*
**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
**INTERNET** www.pu.nl
**VORMGEVING** *Johnny Rijbroek,*
**ILLUSTRATIES** *Jordi Peters*
**ACCOUNTMANAGER**
*Ivar Mulder* • imulder@reshift.nl • 023-5430000
**VIDEOPRODUCER** *Matthijs Rooks*
**ADVERTENTIES AANLEVEREN**
*Marco Verhoog*
**KLANTENSERVICE**
Tel. 023-5364401
**DRUK**
Senefelder Misset Doetinchem

**ABONNEMENTEN**
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 56,00.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

**OVER OPZEGGEN:**
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

***PERSOONSGEGEVENS***
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

# DE REDACTIE

## ÉÉN KEER PER JAAR






Het gebeurt niet heel vaak, laten we zeggen één keer per jaar, dat alles en iedereen met dezelfde gamerelease bezig is. Dat je 's ochtends op de tram staat te wachten en meerdere mensen aan je vragen of deze game écht zo goed is. 's Avonds zet je de ouderwetse televisie aan en zie je je collega Simon bij RTL Boulevard vol enthousiasme over dezelfde titel vertellen. Bovendien vist het NOS-journaal je telefoonnummer weer eens uit de kaartenbak om je te bellen voor een mooie quote (in dit geval iets over paardenballen).

De titel waar dit jaar maar niemand over uitgesproken raakt, is natuurlijk Red Dead Redemption 2 van Rockstar – zoals je verderop in dit nummer kunt lezen een fantastische game. Ook ik vind het een dikke game, heel dik zelfs, maar ik vind het misschien nog wel dikker dat gamers er midden in de nacht massaal op uit trekken voor een speciale nachtopening en vakantiedagen opnemen om zich volop in een gamewereld te storten.

Met de launch van Red Dead Redemption 2 mochten wij 26 oktober namens Bol.com om precies 00.00 uur bij vijf mensen aanbellen om ze de game persoonlijk te overhandigen. Ik deed dat samen met een collega in Den Haag en we hadden geen idee waar en bij wie we terecht zouden komen. We belden aan bij Guus, die op dat moment een Halloween-feestje aan het hosten was. We hadden elkaar nog nooit gezien of gesproken, maar toch voelde je dat er meteen een klik en connectie was. Want we leefden samen ergens naartoe, naar de launch van misschien wel de grootste release ooit. Mooi toch? ● *Martin*

### Ed



**Las deze maand ...**

... in een hutje op de hei vijf boeken uit. Het was nog heerlijk weer ook, dus heb ik meteen maar ingesteld dat mijn jaarlijkse leesweekje met ingang van 2019 een halfjaarlijks leesweekje gaat worden. Zin in!

### Martin




**Mocht deze maand ...**

... bij de NOS praten over krimpende paardenballen. Mijn moeder kan weer trots op me zijn.

### Jurjen



**Was deze maand ...**

... met mijn drie jongens een midweek in Londen. Zo geweldig om daar met mijn mannen rond te lopen en toffe dingen te bekijken, met als hoogtepunt de Harry Potter-experience in de Warner Bros. Studio.

## Ondertussen...

### Raf

**Ging deze maand ...**

... voor de echte mannen-doen-het-zelf-vibe. Eindigde met een moeilijk te verklaren full-frontal schroeiplek op mijn nieuwe spijkerbroek.



### Eelko

**Nam deze maand ...**

... afscheid van mijn lieve poes PuuPuu, hier in een door mijn dochter gemaakt hok. Een lul van een taxichauffeur vond het kennelijk nodig om over haar heen te rijden. Nu is ze in de kattenhemel. Snik.



### Graddus

**Was deze maand ...**

... in een nostalgische bui, dus shopte ik me suf aan oldskool speelgoed op eBay. Crash Dummies, Turtles, Mighty Max ... Ermee spelen? Nee joh, daar ben ik toch veel te oud voor!




### Simon



**Deelde deze maand ...**

... een paar pakken slaag uit met FIFA. Na een lange zoektocht had ik de slechtste FIFA-speler van Nederland gevonden, om die vervolgens en public te vernederen. Want zo ben ik dan ook wel weer.

### Dennis



**Viel deze maand ...**

... in slaap tegenover de GameMania-winkel bij de nachtopening voor Red Dead Redemption 2, omdat Florian óók per se in de rij wilde gaan staan voor de game.

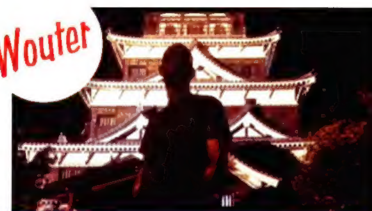
### JJ



**Kreeg het deze maand ...**

... voor het eerst warm van een cowboygame. En tot op de dag van vandaag weet ik nog steeds niet hoe dat komt.

### Wouter



**Moet deze maand ...**

... een hele maand bijkomen van m'n maand vakantie. Ik ging onder meer naar Japan en Disneyland, maar heb ook knetterveel tijd verspild in Griekenland ... 400 jaar voor Christus. Tja, Red Dead 2 was nog niet uit.

### Samuel




**Nam deze maand ...**

... na zes volle jaren afscheid van m'n trouwe Wii U. Nu Smash Ultimate bijna uitkomt, heb ik namelijk alleen nog m'n Switch nodig. Bedankt voor alles dus, trouwe vriend! Je was de Vincent van Gogh onder de consoles; men snapte je gewoon niet.

### Florian



**Stond deze maand ...**

... samen met Wondersponse midden in de nacht op Utrecht Centraal. Nee, niet om onze kontjes te verkopen, maar om Red Dead Redemption 2 op te pikken – check het filmpje op PU.nl!

**Wordt vervolgd ...**

# SPULLEN IN DE KAST VAN MARTIN

De redactie van Power Unlimited is een wonderlijke plek vol met spullen. Mooie spullen, lelijke spullen ... spullen voor elk wat wils. Deze maand de spullen in de kast van Martin, met onder meer wat special editions, twee robotjes, een foto uit de Efteling én een kekke plaat van Sonic.




# EINDELIJK: BATTLEFIELD HAALT DE COVER!




Je moet van behoorlijk goeden huize komen wil je de voorpagina van Power Unlimited halen. Dat is nu eenmaal een groot voorrecht dat zeker niet elke titel zomaar is gegund. In negen van de tien gevallen gaat die eer naar een nieuw deel binnen een dikke franchise (we noemen Call of Duty, Tomb Raider of Spider-Man), en het gebeurt eigenlijk maar één, hooguit twee keer per jaar dat er een opvallende nieuwkomer (bijvoorbeeld PlayerUnknown's Battlegrounds of Horizon) op de cover prijkt. Niettemin kun je ervan uitgaan dat een nieuw deel van een populaire serie altijd wel goed is voor een cover ... maar vreemd genoeg geldt dat niet voor de Battlefield-franchise! In zijn zestienjarige loopbaan heeft de Battlefield-serie nooit meer dan een lousy vermelding (zie foto) gehaald – tot deze editie dus, want Battlefield V is een game waar je echt niet meer omheen kunt.

# GEKKIGHEID = GEZELLIGHEID

Natuurlijk, het is keihard zwoegen op zo'n gameredactie. Die games spelen zichzelf per slot van rekening niet uit. Bovendien moeten er elke dag de nodige Tetris-marathons worden gespeeld, en daar gaat nu eenmaal veel meer tijd in zitten dan je lief is! Gelukkig is er bij tijd en wijle ook nog wat te genieten in de vorm van wat gezond Oudhollandsch vermaeck.


*Dennis kwam als Jake van Adventure Time naar zijn werk. Gewoon, 'omdat het dinsdag is'.*


*Met Wimpie hebben we een nieuwe full-blown nerd aan boord, getuige ook zijn meer dan gedegen kennis tijdens de opnamen voor Super Power Unlimited – check PU.nl!*


*Voor zijn rubriekje Gamen met Ed ging Ed tegen heug en meug aan de slag met Super Seducer 2, maar reken maar dat er rode oortjes onder die koptelefoon zaten!*



*Diezelfde Wimpie liet trouwens vrijwillig een hele berg Starlink-goodies over zich heen storten. Oh well, ieder z'n eigen fetisj, zullen we maar zeggen.*

- Dat juist een afterparty van een game als RuneScape uit de klauwen zou lopen, had ook de Powerspy niet helemaal verwacht.

- Dennis was namelijk met cameraman Matthijs naar Engeland gestuurd voor RuneFest, een fan-evenement waar spelers elkaar én de developers ontmoeten en spreken. Zelden zijn Spons en Matthijs ergens zo warm ontvangen.

- Los van het feit dat ze een tovenaar tegenkwamen die zó in zijn rol zat dat hij maar bleef raaskallen, bleek vooral ná het feestje dat deze fans hardnekkig kunnen zijn.

- De developers van Jagex hadden namelijk geen eigen in- en uitgang bij de venue en droegen bovendien zeer opzichtige rode shirtjes. Zeg maar wandelende rode vlaggen voor een groep fanatieke RuneScape-stieren.

- Tot grote schrik van het absurd deftige hotel stonden in no-time de hele lobby en bar vol met een aantal té fanatieke fans die anderen lastigvielen. De developers vluchtten dus naar de bovenste verdieping van het hotel ...

- ... waar Wonderspons (nog klaarwakker) hen maar wat graag opving voor nog een laatste drankje en wat rust. Mooi voordeel voor Spons: lead designer Mark Ogilvy bracht enkele flessen zelfgemaakte mede (honingbier) mee, die door het kleine groepje werden leeggedronken uit een grote ouderwetse drinkhoorn. Burp!

- Tot twee keer toe heeft de redactie het embargo van een grote game verbroken. De eerste keer omdat Wonderspons zijn werk deed en de juiste vragen bleef stellen. Er zijn toen dingen gezegd die niet gezegd mochten worden door pr. Het werd wereldnieuws.

- De tweede keer vanwege Finding Dory.

- Terwijl Martin op de redactie Black Ops 4 aan het livestreamen was en niemand nog mocht weten dat de redactie de grote game eigenlijk allang in huis had, wilde de kleine van Martin thuis Finding Dory kijken. »



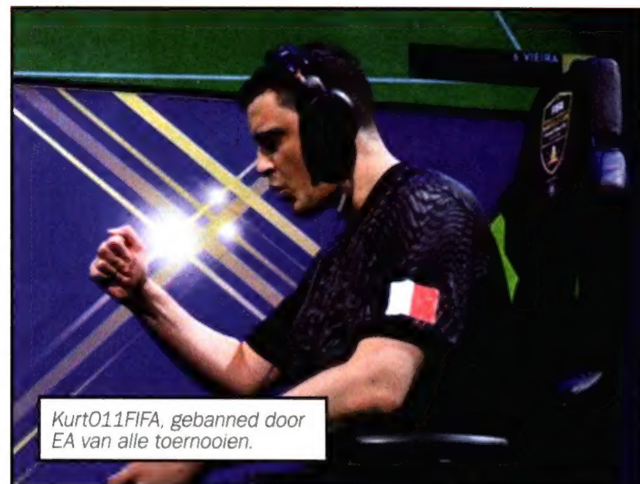
# EA EN DE COMMUNITY IS WEL EEN DINGETJE

**EA zit een beetje in de hoek waar de klappen vallen. De lootbox-affaires en de euh, aparte manier van communiceren hebben ervoor gezorgd dat gamers en EA op dit moment niet bepaald een soepel lopend huwelijk vormen.**

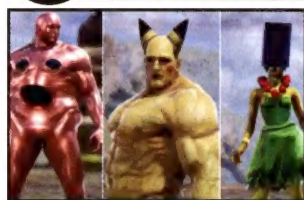
door: JJ
twitter.com/GKJJ

Het is aan EA om dat huwelijk weer vlot te trekken. Maar dat 'making-tender-love-ding' gaat ze niet zo goed af. Onlangs werd de bekende FIFA-speler en influencer Kurt011FIFA door EA gebanned van alle toernooien. De reden is volgens EA dat de speler uit Malta toxic behaviour vertoont en dus niet gewenst is op hun events. Kurt ziet dat anders en denkt dat EA hem het zwijgen probeert op te leggen. Kurt is namelijk niet blij met de gameplay van FIFA 19 en de manier waarop in de FUT-mode coins kunnen worden verdiend. En hij steekt die onvrede in zijn video's niet bepaald onder stoelen of banken. En ja, daarbij gebruikt hij niet echt nette woorden. Maar, en dat is wat de community vrij massaal laat weten, als het toxic behaviour is die Kurt de kop heeft gekost, dan moeten er veel meer pro's en influencers geband worden.

Ik kan dat onderschrijven. Zowel online als offline hoor ik regelmatig behoorlijk wat ziektes langskomen. Zelfs bij de pro's. Ik heb daar zelf niet al te veel moeite mee, maar dat komt misschien ook omdat mijn grenzen van wat moreel acceptabel is door UFC wat zijn opgerekt. Sport is echter emotie. Dat krijg je er lastig uit. Maar als je het wil beteugelen, dan moet je iedereen aanpakken. Gelijke monniken, gelijke kappen.


Kurt011FIFA, gebanned door EA van alle toernooien.

SERIOUS GAMING


We vragen ons af of het zelf creëren van fighters in Soulcalibur VI wel zo'n goed idee is.

## In je smoel

Ik neig er daarom ook naar om te denken dat EA klaar is met Kurt zijn niet aflatende (en best wel breder gedragen) antipathie voor de manier waarop FIFA 19 door-ontwikkeld wordt. Bepaalde zaken zoals de pace, de manier van scoren en de verdeling van coins zijn niet okay. En dat is kut voor EA. Weglopen voor kritiek, of nog erger, kritiek censureren, kan echter niet. Dat pikt men niet en via social media kan zoiets gigantisch in je smoel ontploffen. Wat nu dus weer gebeurt in de hardcore FIFA-scene. En als zij afhaken, haken de casual FIFA-spelers uiteindelijk ook af.

Daarom geef ik EA nog één keer, geheel gratis, een tip: wees nu eens aardig voor gamers. Omarm kritiek, luister er naar, betrek gamers actief bij het beter maken van de game en probeer jouw visie er niet via jaknikkers doorheen te drukken. Niemand is met zo'n beleid op de lange duur succesvol gebleven.



Kritiek is er vooral op de manier waarop in de FUT-mode coins kunnen worden verdiend.

> "Je kan op dit moment geen bussines draaien op een VR-game."


CCP CEO Hilmar Veigar Pétursson hoeft nog net niet naar de Voedselbank.



twitter.com/jurjenT

# NINTENDO'S SCHANDALIGE BEHANDELING VAN HUN KLASSIEKERS

**Jongens, Dodgeball is uit op de Switch! Wanneer je lid bent van Nintendo Switch Online, is hij onlangs toegevoegd aan je verzameling NES-games, samen met NES Open Tournament Golf en Solomon's Key. Zodat je nu maar liefst 23 klassieke NES-games kunt spelen! Ja, voor het betere retrogamen moet je bij Nintendo zijn. Niet dus.**



Nintendo beëindigt de Virtual Console-dienst in januari 2019.

Neem nou dé klassieke NES-game van Nintendo, Super Mario Bros., die ook deel uitmaakt van het Switch Online-aanbod. Het origineel kocht ik in de jaren tachtig. Een iets fraaiere versie voor de SNES kocht ik in 1993, als onderdeel van de verzamelaar Super Mario All-Stars. In 2002 kocht ik de game voor de Game Boy Color, zodat ik hem overal kon spelen. In juli 2004 kocht ik de remake voor de Game Boy Advance. Toen kwam in 2006 de Virtual Console-dienst van Nintendo en leek Nintendo eindelijk dé manier te hebben gevonden om de fans toegang tot klassiekers te geven.

De Virtual Console liet je games tegen een gereduceerd tarief (zo'n vijf tot tien euro) aanschaffen en downloaden. Vrijwel alle goede NES- en SNES-games zijn wel voor die dienst verschenen, samen met vele geweldige games die oorspronkelijk verschenen voor onder andere de N64, Mega Drive, Neo Geo, PC Engine en MSX. Ik heb honderden van die games gekocht, inclusief, jawel, de NES-klassieker Super Mario Bros. Kon het niet laten.

## Bombarie

De Virtual Console werd gewoon doorgezet op Nintendo's opvolger van de Wii, de Wii U, wat het idee van de dienst als definitieve oplossing voor retro-gamers versterkte. Alleen bleek bij de lancering van de Switch dat dit toch niet het geval was.

Wat was het mooi geweest als Nintendo de Virtual Console-dienst had doorgezet op de Switch, zodat ik al die honderden aangeschafte klassiekers altijd en overal had kunnen spelen. In plaats daarvan zal de Virtual Console nooit voor de Switch verschijnen. Nintendo beëindigt de dienst in januari 2019.

In plaats van de honderden NES-, SNES-, N64-, Mega Drive- en Neo Geo-games op mijn Wii en Wii U heb ik nu dus 23 NES-games op mijn Switch staan. Waaronder Super Mario Bros. en Dodgeball. Geen enkele SNES-game dus.

Die SNES-klassiekers zullen eind 2019 wel met veel bombarie worden aangekondigd voor de Switch Online-dienst. Dan kan Nintendo in 2021 met veel bombarie aankondigen dat de eerste N64-games op de Switch zijn te spelen. Zodat ik eindelijk weer eens op sterrenjacht kan gaan in Super Mario 64, een game die ik ook al drie of vier keer op andere systemen heb gekocht. Maar hij blijft geweldig!

## Idiote koopgedrag

O, wat glimt er veel geweldigs in de retro-schatkamer van Nintendo. Maar of we deze generatie nog toegang krijgen tot geweldige GameCube-games als Eternal Darkness, F-Zero X en Paper Mario: The Thousand-Year Door? Ik denk het niet. En op Wii-klassiekers hoeven we al helemaal niet te rekenen, tenzij het remakes zijn die je voor de volle pond nogmaals mag kopen. Zou ik zo doen hoor, bij de HD-remakes van Super Mario Galaxy en Super Mario Galaxy. Want die blijven geweldig!

Soms denk ik weleens dat het idiote koopgedrag van fans zoals ikzelf, de voornaamste reden is dat Nintendo met de schandalige behandeling van hun klassiekers wegkomt.

Nou ja, nog maar een potje Super Dodgeball dan ...

## SERIOUS GAMING


Een Devil May Cry 5 special edition voor 8000 dollar, want leren jas ... Tuurlijk.


Wie zou er nou een HD-remake van Super Mario Galaxy kopen? Ik, zei de gek!


Super Mario Bros. heb ik minstens vijf keer gekocht.



Nog maar een potje Dodgeball dan ...

## Power Spy

● De kleine man logde in op het account van onze hoofdredacteur, waardoor Martin automatisch en live op stream werd uitgelogd. Martin sprong daardoor uit Black Ops 4 met het logo van 'de game' een fractie van een seconde duidelijk in beeld.

● Raf, onze nieuwste aanwinst, moet nog even wennen aan al die nieuwerwetse technieken en platformen. In plaats van (zoals iedereen zou doen) en normale reply te geven op een e-mail (met een e-mail) opende onze goedlachse Vlaming Instagram en gaf hij onder een willekeurige vakantiefoto van Wouter reactie op de desbetreffende mail.

● Dennis en Florian gingen naar de nachtopening van Red Dead Redemption 2 bij Gamemania. Bij Florian ging het toch kriebelen, waarop hij ook een exemplaar kocht.

● Als hij een paar uur langer had kunnen wachten, had hij de versie die voor hem op de redactie was binnengekomen kunnen meenemen. Ach ja, die Power Unlimited-redacteuren hebben geld om te verbranden, zo blijkt maar weer.

● We gaan heus wel een beetje mee met onze tijd en er draait al even een Discord-kanaal dat de naam 'Power Unlimited' draagt. Met dit programma heb je direct contact met de redacteuren en andere lezers en bezoekers van Power Unlimited. Beetje chatten en als je iemand zoekt om klop te geven in FIFA 19, kun je dat daar allemaal vinden.

● Gezellig dus, en het wordt draaiende gehouden door de PUmmunity. Wel een beetje jammer: toen Martin zich meldde dat hij ook wel 'wilde meedoen', moest hij eerst aan de moderator bewijzen dat Martin ook echt Martin is.

● We weten nog steeds niet of dat is gelukt en of de Martin op Discord de Power Unlimited-Martin is. De Powerspy stelt voor om deze Martin op Discord aan te spreken en 'm te vragen naar de deadline van het 300ste nummer van Power Unlimited.

● Als iemand dat zou moeten weten, is het Martin. Dat is wat Ed zegt in elk geval.



COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/jurjenT

# WORDT CLOUDGAMING DAN TÓCH DE TOEKOMST?

**In 2010 beweerde cloudgamingdienst OnLive de toekomst van videogames te worden. Maar die dienst ging jammerlijk ten onder en werd opgeslokt door PlayStation Now – een dienst die ook (nog) niet echt de toekomst van videogames mag heten. Toch maakt Microsofts aankondiging van Project xCloud duidelijk dat consolemakers nog steeds hoog inzetten op cloudgaming. En dat lijkt me verstandig.**



OnLive zou de toekomst van cloudgaming worden.

YouTube, iTunes, Spotify, Netflix ... zomaar een paar diensten die onze beleving van entertainment radicaal hebben veranderd. Met als overeenkomst dat je er geen fysieke schijfjes voor nodig hebt en dat ze niet gebonden zijn aan één apparaat: je kijkt en luistert net zo makkelijk op je mobiel als op je pc, tv, of – na het activeren van je account – op een nieuw apparaat, of de apparaten van iemand anders.

Wat dat betreft loopt consolegamen nog flink achter: je moet er een speciale console voor kopen, bent beperkt tot games die op díe console werken en kunt niet gamen zonder die console.

Het mag duidelijk zijn dat de eerste consolemaker die deze beperkte manier van gamen openbreekt een mooie slag kan slaan.



Cloudgamingdienst Gakai werd voor $380 miljoen gekocht door Sony.

## Problemen

Uiteraard is Sony al lang begonnen met een streamingdienst voor console-games. Voor 15 euro per maand word je lid van PlayStation Now en kun je onbeperkt games (naar je PS4 of Windows-pc) streamen die eerder verschenen voor PlayStation 2, 3 en 4. Maar de dienst werkt nog niet optimaal, want de nieuwste blockbusters zitten daar niet tussen. En, een nog veel groter nadeel: bij 'zwaardere' games moet je rekenen op vertragingen, fletsere kleuren en verlies van details. Problemen die eerdere cloudgamingdiensten als OnLive en Gaikai ook al de kop hebben gekost. Beide diensten zijn uiteindelijk trouwens opgekocht door Sony, die de techniek en patenten gebruikte voor de ontwikkeling van PlayStation Now. Wat wel aangeeft hoe sterk Sony er op gespitst is om nu of in de toekomst dé dominante gamingclouddienst te bezitten. Toch lijkt het erop dat Microsoft dat doel eerder gaat bereiken.

## Azure

Latency, vertragingen in de 'over en weer' datastroom tussen een server ('in de cloud') en het apparaat waar je de game op speelt, is hét probleem dat leidt tot genoemde euvels als vertragingen en minder fraaie graphics. Het is een probleem dat je op verschillende manieren kunt aanpakken, zoals het kleiner maken van de datastroom, het verhogen van de bandbreedte, of het gebruik van snellere servers om de game op te laten draaien. En wat die servers betreft, heeft Microsoft een mooie troef in handen: Azure. Dit is een Windows-clouddienst van Microsoft die al zo'n tien jaar door bedrijven wordt gebruikt, en wordt ondersteund door meer dan honderd gigantische datacenters over de hele wereld. Momenteel is Microsoft bezig om speciale hardware in die centers te plaatsen, hardware die specifiek is ontworpen voor Xbox-gamen in de cloud.

Tel daarbij de andere manieren waarop Microsoft met Project xCloud het streamend gamen wil verbeteren, zoals het verkleinen van de datastroom en andere technologische tovenarij, en wie weet gaat het lukken: gestreamde games spelen met een ervaring alsof je direct op een console speelt. Want met minder gaat het gewoon niet aanslaan.

## 2020?

Of het Microsoft gaat lukken om als eerste een volledig bevredigende cloudgamingdienst te leveren, zal voor een groot deel de toekomst van de Xbox-lijn bepalen. Want alles wijst erop dat er momenteel twee nieuwe Xbox-systemen in ontwikkeling zijn: de 'echte' opvolger van de Xbox One met alle toeters en bellen en een hoge prijs, en een alternatief: een goedkoper Xbox-systeem dat geschikt is voor het streamen van de nieuwste Xbox-games. Uiteraard zit Sony ondertussen niet stil, en werkt het momenteel ongetwijfeld aan integratie van een verbeterde versie van PlayStation Now in de strategie voor de PS5.

Ook al is de technologie momenteel misschien nog niet 100% optimaal voor cloudgaming, we weten allemaal hoe snel technologie zich ontwikkelt, en dus nadert het moment dat je streamend kunt gamen op dezelfde snelle manier als je van je consolegames geniet. Misschien al wel in 2020, als de nieuwe consoles van Sony en Microsoft worden verwacht.



Zowel OnLive als Gakai werden geïntegreerd in PlayStation Now.



De Windows-clouddienst Azure kan weleens de toekomst van de Xbox-lijn gaan bepalen.

---

● Als je dingen wilt kwijtraken, moet je bij Mons zijn. Bril, telefoon, powerbank, T-shirts: die gast raakt zijn hoofd nog kwijt als ie niet aan z'n romp vast zat.

● Maar de Powerspy heeft ook opgemerkt dat hij soms met spullen terugkomt die juist níét van hem zijn.

● Na het gezellige avondje lan-gamen bij PU-fans van het eerste uur (check Smorgasbord verderop) kwam hij niet alleen terug met een schattige tekening, maar ook een vijfde Xbox-controller.

● Blijkbaar was de schattige tekening niet genoeg als aandenken ... Hou je spullen dus goed in de smiezen als je Dennis over de vloer krijgt!

● Op Blizzcon was Blizzard van plan Diablo 4 aan te kondigen, maar dat ging op het laatste moment niet door.

● Blizzard zou volgens bronnen niet van plan zijn geweest om beelden te tonen. In plaats daarvan zou Allen Adham, mede-oprichter van Blizzard, aan het publiek vertellen dat het vierde deel in de populaire reeks in de maak was.

● Het was tot een week voor Blizzcon nog het plan om deze aankondiging te doen, maar op het laatste moment zag Blizzard ervan af, al is niet bekend waarom. Blizzard zelf heeft niets bevestigd, dus het is onbekend hoe betrouwbaar de anonieme bronnen zijn.

● Dus eigenlijk weten we helemaal niks en had je net zo goed de bovenstaande alinea's kunnen overslaan. De seconden die je hebt besteed aan het lezen hiervan, kun je proberen terug te vragen bij de klantenservice.

● Wat we wel weten, is dat Blizzard tijdens Blizzcon Diablo Immortal heeft aangekondigd, een helemaal nieuwe mobiele game in het Diablo-universum. De onthulling van de game werd door fans niet bepaald op prijs gesteld. In het publiek tijdens Blizzcon werd er zelfs gejoeld. Wauw.

● Joelen, wie doet dat nog? Gamers op Blizzcon blijkbaar.

twitter.com/GKJJ

# ZIJN AFGEPRIJSDE GAMES WEL ZO FIJN?

**Red Dead Redemption 2 is uit en jongens, wat is het een belachelijk goed spel geworden. Dit is een game die z'n 60 euro meer dan waard is. En toch was de game op de dag van de launch al bij een hoop winkels flink afgeprijsd ...**



*Red Dead Redemption 2, al meteen na release gratis bij een Xbox One*

Sterker nog, als je bij winkel X (laten we even geen reclame maken) een Xbox One kocht, dan kreeg je het kunststukje van Rockstar San Diego er gewoon gratis bij. Ja, je leest het goed, de misschien wel beste game van het jaar kun je voor nul euro aanschaffen. En anders voor prijzen zo rond de 50 euro. Hoe dan?

Het is niet omdat Rockstar geen vertrouwen heeft in hun game. Zij geven de winkeliers geen korting. De winkeliers doen het zelf. In hun strijd om de steeds kleinere groep gamers die fysieke games koopt toch binnen hun deuren te krijgen, stunten ze direct met topgames. Zelfs als ze daardoor niks meer verdienen omdat ze de kosten voor die stunt uit hun eigen portemonnee betalen. Gamers juichen dit toe, en dat snap ik. Hoe goedkoper een product, des te voller de broekzak blijft.

## Pure psychologie

Maar er is wel een bijkomend probleem. Een probleem dat veel gamers niet zien. En dat is dat de waarde-perceptie van games zo steeds verder daalt. Wat ik daarmee bedoel, is dat als je een bepaald product éénmaal voor 50 euro koopt, je er nooit meer 60 euro voor gaat betalen. Pure psychologie. Kijk maar naar pre-orders. Niet populair meer omdat gamers weten dat ze op de dag van de launch of in de maand na de launch de game geheid goedkoper kunnen vinden. En waarom zou je straks voor Battlefield V de volle mep betalen, als je weet dat er altijd wel een winkel is die gaat stunten, waarmee ze vervolgens de concurrentie meetrekken (die moeten wel als ze nog wat willen verkopen).

Als de waarde van games daalt, dan zijn er ook minder inkomsten voor publishers. En omdat games steeds meer kosten om te maken, moeten ze domme dingen als lootboxes verzinnen. Of ze kunnen geen games meer maken. En gamers zijn er dus zelf debet aan. *Ouch!*

Kortom, hoe leuk al die aanbiedingen ook klinken, er zit ook een gevaarlijke kant aan deze 'race to the bottom'. Kijk maar de film- en muziekindustrie. Wie koopt er vandaag de dag nog een dvd of cd voor de volle mep?



*Pre-orders worden steeds minder populair*

**"We zijn verreweg de grootste werkgever voor acteurs in New York."**


*Dan Houser, verwijzend naar de 700 stemacteurs en 500 motion capture-acteurs die ze voor Red Dead Redemption 2 gebruikten.*

# DAT IS EEN HOOP CENTEN!

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Waarom er in de mainstream sportmedia nog steeds wat geringschattend over esports wordt gedaan, is mij een raadsel. Het is toch je taak als journalist om de nieuwste ontwikkelingen bij te houden? Wat dat betreft laat het staatje waar zakenblad Forbes onlangs mee kwam, toch weinig aan de verbeelding over. Want daaruit blijkt de top 5 esports-teams meer geld waard zijn dan menig grote professionele voetbalorganisatie. Nu jullie weer ...

| Rank | Company | Owners | Value $MM(1) | Revenue $MM(2) | Number of Players | Number of Teams | Primary Games |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Cloud9 | Jack and Paulie Etienne | 310 | 22 | 92 | 11 | League of Legends, Overwatch, Fortnite, Counter Strike: Global Offensive, Rainbow Six Siege, Clash Royale |
| 2 | Team SoloMid | Andy Dinh | 250 | 25 | 39 | 7 | League of Legends, Fortnite, PlayerUnknowns Battlegrounds, H1Z1, Clash Royale, Hearthstone |
| 3 | Team Liquid | aXiomatic | 200 | 17 | 65 | 14 | League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, DOTA 2, Fortnite, Hearthstone, Rainbow Six Siege, Clash Royale, PlayerUnknowns Battlegrounds |
| 4 | Echo Fox | Vision Venture Partners | 150 | 11 | 23 | 9 | League of Legends, H1Z1, Dragonball FighterZ, Injustice 2, Super Smash Bros, Street Fighter, Shadowverse |
| 5 | OpTic Gaming | Infinite Esports & Entertainment | 130 | 10 | 52 | 6 | League of Legends, Overwatch, Call of Duty, Counter Strike: Global Offensive, Fortnite, PlayerUnknowns Battlegrounds |
| 6 | Fnatic | Sam and Anne Mathews | 120 | 11 | 45 | 11 | League of Legends, Fortnite, Counter Strike: Global Offensive, DOTA 2, FIFA, Clash Royale, Rainbow Six Siege |
| 7 | Gen G Esports | Kevin Chou, Kent Wakeford, Michael Li, Philip Hyun, Arnold Hur | 110 | 12 | 50 | [illegible] | League of Legends, Overwatch, PlayerUnknowns Battlegrounds, Heroes of the Storm, Clash Royale |
| 8 | G2 Esports | Carlos Rodriguez Santiago, Jens Hilger | 105 | 8 | 53 | [illegible] | League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Hearthstone, Fortnite, Rainbow Six Siege, Rocket League, Clash Royale |
| 9 | Immortals | Noah Whinston | 100 | 5 | 24 | 4 | Overwatch, Counter Strike: Global Offensive, Clash Royale, Rainbow Six Siege |
| 10 | Envy Gaming | Mike Rufail, Ken Hersh | 95 | 5 | 69 | [illegible] | Overwatch, Call of Duty, Counter Strike: Global Offensive, Fortnite, PlayerUnknowns Battlegrounds |
| 11 | 100 Thieves | Matthew "Nadeshot" Haag, Scooter Braun, Drake, Dan Gilbert | 90 | 5 | 33 | 4 | League of Legends, Fortnite, Call of Duty, Clash Royale |
| 12 | Counter Logic Gaming | MSG | 50 | 4 | 45 | 7 | League of Legends, Fortnite, Counter Strike: Global Offensive, Super Smash Bros, H1Z1, Smite, Clash Royale |

1. Enterprise value (equity plus debt, less cash)

## Power Spy

- Het is mogelijk om een nieuw gebied in Red Dead Redemption 2 te bereiken, een plek waar spelers eigenlijk niet horen te komen.
- Na het hoofdverhaal kunnen spelers op een bepaald gedeelte van de map Mexico zien. Dat gebied was toegankelijk in de oorspronkelijke Red Dead Redemption, maar is geen echt onderdeel van dit nieuwe deel.
- Door een glitch kunnen spelers echter aan de andere kant van de San Luis-rivier komen en doodleuk in Mexico rondlopen. Oké, er is weinig te doen, want er is maar één gebouw om naar binnen te gaan en verder zijn er geen items om te pakken.
- Dus eigenlijk hoef je helemaal geen moeite te doen.
- Walibi staat wellicht een wereld van juridische pijn te wachten. Het pretpark gebruikt namelijk al ruim twee jaar bloederige versies van onder meer Mario, Luigi, Peach en Zelda tijdens de Halloween Fright Nights.
- Nintendo heeft hier echter nooit toestemming voor gegeven en onderzoekt of intellectueel eigendom is misbruikt.
- De Powerspy vroeg Walibi en Nintendo uiteraard om een reactie, maar helaas konden beide partijen niets vertellen over de hele situatie.
- 24 en 25 november staat Power Unlimited met een fraaie stand en studio op Heroes Dutch Comic Con. Helemaal leuk natuurlijk. Maar misschien nog wel leuker is de advertentie over Super Power Unlimited (onze nieuwe geekvideoserie op PUTV) in het programmaboekje van de Heroes Dutch Comic Con.
- Als schoolmeisjes giechelden Wouter, Martin, Dennis, Eelko en Matthijs, terwijl ze deze advertentie zo uniek mogelijk probeerden te maken. Of ze dat ook echt is gelukt, mag jij zeggen.
- Maak een foto van onze mooie advertentie en stuur deze naar redactie@pu.nl. De mooiste (of lelijkste) inzending krijgt een speciaal plekje in de volgende Yo!Post! Ja lachen toch?

# BLOED, ZWEET EN RESPAWNS

# BATTLEF

PC | PS4 | XBOX ONE | COVERVIEW

**De tijd dat Battlefield en Call of Duty het multiplayershooter-publiek onder elkaar verdeelden, is voorbij. En daarmee ook dat derby-sfeertje dat daaraan vasthing. Misschien maar beter ook; zo kan elke partij zich focussen op waar ze goed in zijn. Bij Battlefield is dat vooral het neerzetten van uitgestrekte virtuele slagvelden, waar aan elke kant tientallen spelers elkaar het virtuele leven kort en het echte leven zuur maken. Battlefield V volgt in het spoor van een fenomenale voorganger. Dat maakt het algemene wow-gevoel er wat minder op, maar eenmaal in-game hoef je dat zelden ver te zoeken.**

# FIELD V

"Hé Raf, je gaat toch al naar die speelmarathon in Stockholm, wil je ook meteen voor ons de review schrijven?" "Moet lukken Martin, wanneer wil je 'm hebben?" "Euh, voordat je weer terug op het vliegtuig stapt, en het is meteen ook de coverstory." "Wow, bedankt voor het vertrouwen!" "Tja, Wouter is met vakantie, twee anderen zijn dan ook al op trip en je weet dat Simon Scandinavië niet meer in mag ..." "Juist ja, hm ... toch, euh, bedankt zeker?" Ach, waarom niet. Ik heb iets met Battlefield. Al vanaf de allereerste en met elke ijzersterke en beschamend teleurstellende aflevering sindsdien. Ik ben dus tegelijk opgewonden, bang én hoopvol om te ontdekken welke kant dit Battlefield V-dubbeltje op rolt.

Raf NEEDS AMMOOOH!

Gek, hoe snel je het gebrom van een naderende V1-raket leert onderscheiden van een vliegtuigmotor. Ik spot het tuig al van ver, maar is het er een van ons of een van hen? Onze kant heeft nog maar een luizige 17 respawns op voorraad en nog maar één objectief te veroveren. Deze V1 kan dus het verschil maken tussen een uiteindelijk gewonnen of verloren Grand Operation.
De Duitse kruisraket blijkt er een van ons te zijn. Het ding slaat vijftig meter vóór ons in en veegt in een gigantische explosie elke vijand op dat laatste objectief weg. De match is nog niet gewonnen, maar terwijl aarde en puin rondom ons neerregenen, klinkt er door en over de headsets heen gejuich uit meer dan dertig kelen. De vernederende nederlaag van de partij daarvoor is in één klap vergeten.
Zo makkelijk gaat dat. Wat een pot zeg!

## Duitser? Nee, echt niet!

Wie Nederlands spreekt, is in het buitenland ongetwijfeld al eens voor een Duitser gehouden. Een misverstand dat we altijd zo snel mogelijk recht willen zetten. Dat je echter in Battlefield V zowat de helft van de tijd het virtuele uniform van een anonieme Fritz of Franz aantrekt, daar maal je niet om. Nooit bij stilgestaan? Geen probleem, ik weet intussen ook niet meer waar ik met deze gedachtegang heen wilde. Behalve dan misschien dat wanneer je in deze game ligt leeg te bloeden en auf Deutsch om 'ein Mediziner' reutelt, dat dat om een of andere weinig diepmenselijke reden iets minder erg aanvoelt dan wanneer je dat als een niet-Duitser doet.
Liggen leegbloeden is trouwens geen zeldzaamheid. Dat hoort bij elke shooter waarin spelers de kans krijgen een teamgenoot op de been te helpen. En ook deze aflevering gooit een medic in de klassemix en geeft je daarnaast voor het eerst de mogelijkheid om leden van je eigen squad weer strijdklaar te krijgen, zelfs als je met een andere klasse dan medic speelt.
Kijk om je heen en stel je voor dat iedereen die je daar ziet – op kantoor, de trein of in de klas – met jou in een Battlefield-game zit. Je kunt nu al min of meer raden wie door vijandelijk vuur zou rennen om je te helpen, en je weet ook welke asociale egocentrische klojo's zonder met hun ogen te knipperen over je zieltogende lichaam zullen stappen, maar wel luidkeels vloeken wanneer iemand anders dat met hen doet. En je doorziet eveneens al snel wie weliswaar niet van slechte wil is, maar gezegend met het situationeel inzicht van een kip zonder kop en weinig besef heeft van hoe, wat, waar, waarom en wie.

## Squads vs. teams

Die nadruk die Battlefield V op squad-play legt is de kracht, maar tegelijk ook af en toe de achilleshiel van de game. Voor alle duidelijkheid: als ik het over je 'team' heb, dan bedoel ik de meestal 32 spelers aan jouw kant van de vaak massale veldslagen. Die teams zijn opgebouwd uit 'squads', vierkoppige units. Goed samenwerken levert de leden van zo'n squad niet alleen een hogere individuele score op, maar ook behoorlijk meer slagkracht. Ik ben 100% voorstander van dat belonen. Het is immers een geweldige meerwaarde om te kunnen rekenen op je squad en een paar soepel draaiende squads kunnen het verschil maken voor de totale teamprestatie. Zeker wanneer je weet dat die beloning hier ook de vorm krijgt van zo'n V1 of een extra taaie tank.
Wil je solo gaan, of zoek je wel die squad-gameplay op, maar zit je met een stel knoeiers/einzelgängers opgescheept, dan zou je de indruk kunnen krijgen dat je genoegen moet nemen met een minder bevredigende gameplay, maar zo voelt het gelukkig zelden. Met dank aan de altijd intense en spectaculaire fundamenten van een potje Battlefield V.
Je hebt ook altijd een idee van waar je heen moet, waar je bijdrage gewenst is of waar je jezelf in de vleesmolen van kogels en granaten kunt storten. Dat houdt de game ook in minder sociale omstandigheden rechtop. Wel moet ik effe opmerken dat de omvang van je vijfkoppige squad in Battlefield 1 hier dus is teruggebracht naar vier. Ik heb daar begrip voor, zowel technisch als wat betreft matchmaking. En 32 laat zich nu eenmaal beter delen door vier dan door vijf. Maar juist omdat je voor optimale slagkracht en tactische flexibiliteit zo aangewezen bent op de unieke eigenschappen van de verschillende klassen, lijkt het alsof de makers met dit verkleinen van de squad-size het opgeschroefde belang van die squad-play weer een stukje downsizen.

## I need ammoooh!

Naast een medic in de buurt of een squad-maatje die begrijpt dat een levende broeder aan zijn zijde beter is dan het alternatief, is ook de aanwezigheid van een speler in de supportklasse van belang. Dat heeft alles te maken met de vrij beperkte hoeveelheid munitie waarmee je het terrein in dropt. Je bent – zeker als je met de assault-klasse en zonder een death wish speelt – nogal snel door je kogels heen. Zonder een gulle supportspeler in de buurt moet je ofwel gaan tanken bij depots die her en der op vaste plekken op elke map staan (en heel af en toe door zo'n supportspeler worden gebouwd), of een handvol kogels bij ge-



VOORZICHTIG, ZE ZIJN HIER MET DE WEG BEZIG.

JA, IK RIJ SOWIESO AL RUSTIG, WANT VOLGENS FLITSMEISTER ZIJN ZE HIER AAN HET CONTROLEREN.

sneuvelde vijanden gaan scharrelen. Dat eerste alternatief dwingt je tot een omweg of even terugtrekken uit de hotzone van het moment. Het tweede forceert je tot een rush-gameplay, en daar voelt een deel van de spelers zich niet comfortabel bij.
Het past ook niet bij elke tactische situatie. Wanneer je bijvoorbeeld druk wil blijven zetten op een vijand die zich in de buurt van zo'n munitiedepot heeft ingegraven, dan wil je niet heen en weer pendelen tussen een ander depot en de frontlijn. Ben jij die goed ingegraven vijand, maar heb je helaas niet zo'n munitiedepot in de buurt, dan verlaat je liever je positie niet om die paar kogels van een overmoedige aanvaller op te gaan rapen.

## Uber-sniper

Al die scenario's zijn geen issue met zo'n vrijgevige supportkerstman in je squad of in de buurt. Of wanneer jij meestal toch al neergaat voordat je kogels op zijn. Gebeurt het je toch meer dan je lief is, dan is de kans groot dat je een sniper bent die een kostbaar vliegtuig heeft opgeofferd om zich naar een afgelegen plekje te Uberen en verdien je niet beter. Alleen voor een assault-speler die er graag in zijn eentje op uittrekt of een medic die het hele team onder zijn vleugels wil nemen, kan de rem er weleens op gaan.
Voor een tactische shooter is dat resource management-mechanisme perfect te verantwoorden. Voor een shooter als Battlefield V, die tactiek absoluut aanmoedigt, maar bewust niet in dat tactische subgenre wil wonen, voelt het dan net iets te geforceerd aan. In elk geval sproei je hier niet met ammo packs om je persoonlijke match-score aan te dikken, maar omdat je teamgenoten die effectief goed kunnen gebruiken.

## Wow! Heb je dat gezien?!

Battlefield V doet iets waar maar weinig multiplayer-shooters in slagen: het heeft iets episch, in de zin van groot en groots. Het overdondert visueel, het klinkt zoals Hollywood ons al jaren wijsmaakt dat een slagveld klinkt en het blijft zelfs gesmeerd spelen wanneer je met een leeggeschoten wapen rondhost of een hele polonaise van medics je leegbloedende lichaam voorbij danst.
In de meeste gevallen is zelfs keer op keer aan flarden geschoten worden geen ergernis ... Oké, wel een ergernis, maar niet van het type dat je uit de vibe haalt, uit dat gevoel 'daar te zijn'. Als veteraan van een paar honderd veldslagen in Battlefield 1 weet ik dat het overweldigende wel afneemt als je al tientallen keren over de mappen bent opgerukt. Maar helemaal verdwijnen doet dat gevoel nooit. En omdat Battlefield V nog sterker scoort op het terrein van video en audio, met nog meer interactiviteit, een overtuigender schademodel en een beter voelbare link tussen je spelpersonage en de spelwereld, weet ik wel zeker dat deze nieuwe het feestje nog langer 'vers houdt' dan zijn voorganger.



**weetje • weetje**

**De V in Battlefield V staat niet voor 'vijf', maar is de V van Victory, zoals in V-Day en dat teken met opgestoken wijs- en middenvinger dat de hippies daarna tot 'peace' hebben verbasterd.**

> **"Het overdondert visueel, het klinkt zoals Hollywood ons al jaren wijsmaakt dat een slagveld klinkt."**

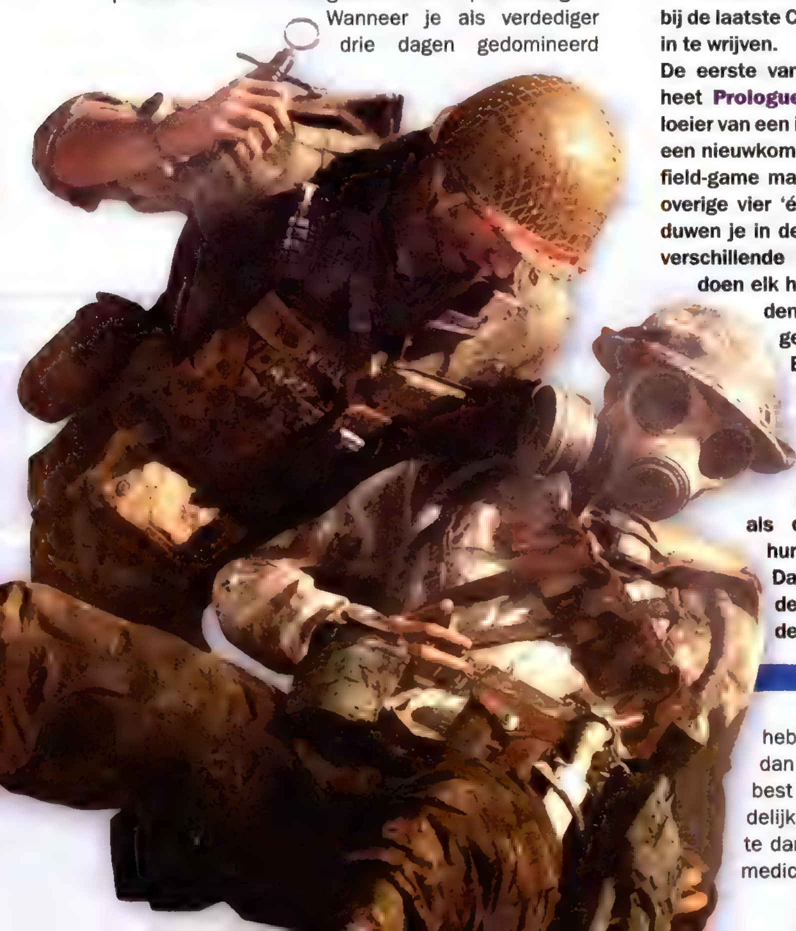
## Airborne en Final Stand

Op het verplichte, maar hier niet echt relevante nummertje Team Deathmatch en de nog best populaire Battlefield-versie van Domination na, volgen nagenoeg alle competitieve multiplayer-modes uit Battlefield hetzelfde stramien. Een team van 16 tot 32 spelers betwist een vaak uitgestrekte speelmap op een numeriek even sterke vijand. De ene keer kan het letterlijk beide kanten opgaan, vaker nog is het aan het aanvallende team om door het veroveren/detoneren van objectieven, stapsgewijs terrein op de verdedigers te winnen.
Het paradepaardje heet Grand Operations. Daarin worden drie maps met telkens een eigen mix van gamemodes afge- »



*In Scandinavische landen heeft het een heel andere impact als je tegen een vrouw zegt dat ze een enorme bos hout voor de deur heeft ...*

werkt. Het aantal respawns, de hoeveelheid munitie en de beschikbaarheid van voertuigen waarmee een team aan de volgende 'dag' van de operatie begint, hangt af van hoe goed ze tijdens de voorgaande presteerden. Slagen geen van beide partijen erin om op de derde dag een beslissing af te dwingen, dan wordt er een Final Stand-mode achteraan geplakt. Die is exclusief voor Grand Operations en lijkt op een soort Team Deathmatch zonder respawns en waarbij de munitie en gezondheid waarmee je start afhankelijk is van de gebeurtenissen/prestaties in de voorgaande drie operatiedagen. Wanneer je als verdediger drie dagen gedomineerd hebt en die final stand alsnog verliest, dan voelt zo'n sudden death-verlies best zuur aan, geloof me, maar uiteindelijk heb je ook dat helemaal aan jezelf te danken. Tip: ga hier alleen maar voor medics en support.



## WAR STORIES

War Stories vertegenwoordigen de singleplayer in Battlefield V. Geen traditionele campagne, maar vijf losse minicampagnes. Korte, maar allesbehalve hapslik-wegverhalen die dus niet snel-snel aan de rest van de game zijn gehaakt, louter om het ontbreken van een singleplayer bij de laatste Call of Duty er even in te wrijven.

De eerste van die War Stories heet **Prologue** en is meer een loeier van een introductie tot wat een nieuwkomer van een Battlefield-game mag verwachten. De overige vier 'échte' War Stories duwen je in de rol van evenveel verschillende personages. Die doen elk hun eigen, niet zelden flink emotioneel geladen verhaal.

Begrijp me goed, ik heb geen enkel probleem met emoties in games, maar in een shooter als deze moeten ze hun plaats kennen. Daarom beoordeel ik deze War Stories op de gameplay en niet op het succes waarmee deze – toegegeven – sterk geschreven en geacteerde short story's op mijn gevoel spelen. O ja, voor spoilers moet je elders zijn, want nagenoeg elke campagne telt een paar WTF-momenten die je liever 'onwetend' beleeft.

In **Nordlys** speel je als de jonge Noorse verzets- en guerrillastrijder Solveig Bjornstad. Een mooi voorbeeld van wat je van een War Story mag verwachten: gescript, met een objectief, maar ook met de bewegingsvrijheid en de tools (wapens, items en transportmiddelen) om je eigen route en tactiek te kiezen. Het valt op dat de makers speciaal voor deze en de meeste andere War Stories een indrukwekkend uitgestrekt stuk speelwereld creëerden. Ze laten je dus niet zigzaggen over een parcours dat ze uit een van die immense multiplayer-maps hebben geplukt.

In **Under no Flag** ben je Billy Bridger, een brandkastkraker die recht uit de gevangenis in een Britse commando-eenheid wordt gerekruteerd om een Luftwaffe-basis in Noord-Afrika te saboteren. Ook hier weer die door elkaar lopende en grotendeels zelfgekozen mix van stealth en actie in een min of meer gescript scenario en een meestal vrij uitgestrekte speeltuin.

**Tirailleur** volgt een Senegalese koloniale soldaat die in Zuid-Frankrijk op een beter bewapende en goed ingegraven Duitse bezetter inbeukt. Hier volgt de gameplay in het eerste deel de massale conquest-aanpak aan zowel de offensieve als defensieve kant, om wat later naar een meer traditionele sniper-singleplayer over te schakelen.

En dan is er tenslotte nog **The Last Tiger**, een War Story die in december pas aan de game zal worden toegevoegd en waarin je de laatste, misschien wel allerlaatste stuiptrekking van de hele oorlog door de ogen van een Duitse tankcommandant beleeft. Aan het eind van de rit vind ik de War Stories geslaagde, met zorg uitgewerkte en verdomd goed geacteerde stukken singleplayer shooter-fun. Met zelfs een zekere herspeelbaarheid, voor wie de taaiste moeilijkheidsgraad aandurft of gewoon een andere aanpak wil uitproberen.

Airborne is de andere nieuwe en exclusieve spelmodus voor deze Grand Campaigns. Sommige van die langgerekte meerstaps-sessies trappen immers af met een luchtlanding waarbij de aanvallers het terrein op parachuteren. Hoe langer ze wachten met springen, hoe dieper ze op vijandelijk terrein landen

... en hoe meer kans de oppositie heeft om hun vliegtuig uit de lucht te knallen. Zo'n gevleugeld troepentransport in het vizier van je luchtafweergeschut zien uiteenspatten, gevolgd door de boodschap dat je een volledige squad hebt gewiped, is absoluut een Battlefield-momentje.

## Progressief gamepje

Deze Battlefield biedt extreem goeie gunplay, die je naarmate je meer speelt – of daarvoor koude harde cash neertelt – kunt tweaken voor die cruciale fractie meer slagkracht of nauwer aansluit op jouw speelstijl. Dat geldt overigens voor het hele, nog maar eens dieper en breder uitgewerkte progressiesysteem van Battlefield V. Ook tanks en vliegtuigen

> **"Het is alsof alles 'maar' drie gangen zijn van wat nog een viergangenmenu met toetje moet worden"**

hebben hun eigen skilltree, waarbij kiezen verliezen is, maar je wint er voor je gevechtsjager een bom mee, waardoor je met dit tuig ook tanks kunt aanpakken.

Wie ooit Battlefield speelde, weet dat je aan de lopende band beloningen vrijspeelt. Hier voelt het écht aan dat je daar de gun- en vehicle-play mee kunt uitdiepen. De verticale terugslag van je machinegeweer wat terugschroeven en het 20 procent sneller naar je schouder kunnen brengen; aan elk wapen of voertuig kun je maar liefst vijf zaken aanpassen. Dat maakt een verschil, maar maakt ze




niet overpowered. Als dat toch zo aanvoelt, is het omdat je er tegen die tijd al zo veel uren mee in de weer bent geweest, dat je elke gril van dat ding volledig in de vingers hebt.

## Het groeit!

Veteranen van Battlefield 1 weten dat die game continu evolueerde. Met nieuwe maps, gamemodes, upgrade-opties enzovoort. Die aanpak heet Tides of War. 'The Last Tiger' War Story is daar een voorbeeld van en spelers kunnen bijna maandelijks nieuwe hoofdstukken verwachten. Je krijgt dus een game die nog groeit en de moeite loont om telkens weer voor een paar weken of langer naar terug te keren. Dat klinkt geweldig en dat is het ook, zeker als je ziet wat je allemaal al bij release krijgt. Tegelijkertijd geeft het de ontwikkelaar een naar mijn mening niet helemaal gerechtvaardigd excuus om de beloofde 4-speler co-op-mode Combined Arms pas begin 2019 'in te plannen'. Op de nog meer geanticipeerde battle royale-modus voor 16 squads (Firestorm) is het zelfs nog tot maart wachten. Zelfs de Firing Range, een soort oefenmodus, volgt pas ná release.

Dat maakt deze review toch een extra uitdaging. Want je krijgt een shitload aan game, vergelijkbaar met wat Battlefield 1 een solide hit maakte. Tegelijk voelt het alsof dat alles 'maar' drie gangen zijn van wat nog een viergangenmenu met dessert moet worden ... en voor velen nu al had moeten zijn. Dat is meteen ook een van de redenen dat het scoreblokje hier een vette en verdiende 80 laat zien, terwijl de kans er absoluut in zit dat dit tegen de lente 90 wordt. Jammer, maar dat zal die spelers dan waarschijnlijk worst/würst wezen.

**SCORE 81**

Battlefield V is nu al beter dan zijn uitstekende voorganger, ook al is het nog even wachten op een paar beloofde onderdelen die het ook tot een grotere game zullen maken.

RAF



Voorlopig kun je blijven knallen tot oudjaarsavond, en daarna komt er nog allerlei voorwerk bij.

50+ UREN




**BASICS**

WARSHOOTER
EA / DICE
1-32 SPELERS
OUT NOW

# YO! POST!

Zoals je gemerkt zult hebben, is onze illustere brievenrubriek Yo!Post! weer alive and kicking. Je kunt dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar:
redactie@pu.nl of
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...




## FLIPPO'S

De brief van Simon Hagenaars slaat nergens op en ik wilde even wat tegenwicht bieden. Ik had ook liever een extra nummer deze zomer in plaats van een duurdere, dikkere zomerspecial, maar ik gun jullie ook vakantie, en ik snap dat jullie het krap hebben met een geprint blad. Bovendien, de PU blijft leuk: uitstekend stuk van JJ over transacties in spellen (inderdaad, het probleem is niet het gok-element zelf, maar hoe spellen worden uitgerekt), Raf schrijft bijzonder goed, het ontroerende stuk van Tjeerd raakte mij, en een lekker verwoord stukje over Rome II waar ik het helemaal mee eens ben! Dus laat je aub niet ontmoedigen door flippo's als Simon. O, en die foto van mijn klas met Bomberman komt nog, heb het alleen even te druk op school voorlopig.
All your base,
**Robert August de Meijer**
PS: Ik ben echter helaas geen Mortal Marcel. Het is wel zo dat mijn brieven vaak in Edge geplaatst worden (maar dan zonder ze hoeven uit te schelden!).

*Hé Robert, dank voor je review van PU298 – goed voor ons zelfvertrouwen! Volgende maand weer?*

## HET VERTREK VAN WOWGEK – DEEL 12

Dit zal mijn laatste brief zijn, omdat ik zoals jullie weten mijn abo heb stopgezet. Ik snap dat jullie bepaalde dingen van hogerhand opgelegd krijgen, maar wat geflikt is met dat nummer dat niet kwam slaat natuurlijk nergens op. Kun je net zo goed een PU 1 tot 12 maken, ben je in één keer klaar voor een heel jaar. Maar ik wil jullie ook bedanken, want ondanks alles heb ik wel veel jaren plezier gehad van de PU. Ik twijfelde echter al een paar jaar om mijn abonnement op te zeggen. Dat komt omdat jullie (ja, ik weet het: cliché, sue me) enorm veranderd zijn. Het eigen smoelswerk is ervan af. Jullie zijn nu veel te politiek correct geworden. Deels komt dat doordat veel vaste redacteuren weg zijn en er anderen voor in de plaats kwamen die gewoon niet van die droogkloten zijn. Ik heb persoonlijk niets tegen ze, maar ze passen er gewoon niet bij en dat is te merken. Anderzijds merk ik het ook aan de vaste redacteuren, die haast geen zelfspot meer hebben.
Ik ga eindigen met twee puntjes: ten eerste bedankt voor de fijne jaren die ik ook gehad heb via het tijdschrift. En ik wil Tjeerd via deze manier een enorme veer in zijn aars steken voor hoe open hij over zijn ziekte is en ik wens hem en jullie van de redactie alle goeds en sterkte toe.
**wowgek7**

*Hé wowgek, wat leuk dat je weer eens wat van je laat horen! Balen dat je geen abo meer bent, maar hé: we mogen al onze handjes dichtknijpen dat we jou zo lang in ons midden mochten hebben, niet? Enneeeh, over dat enorm veranderd zijn: we mogen toch hopen dat we in 25 jaar tijd iets van verandering hebben doorgemaakt. Heb je weleens naar buiten gekeken?! De wereld is veranderd, man: ze lopen gewoon met telefoons over straat, zonder snoertje of antennes!*

## DAT WORDT SCANNEN GAST!

Ruim 24 jaar lees ik met veel plezier de PU. Mijn collectie PU's is bijna compleet, ik mis nog slechts één nummer: de PU van oktober 1993. Ik zoek al jaren op Marktplaats, maar blijkbaar is dit een zeldzaam exemplaar. Er is gewoon niet aan te komen! En dat is wel heel erg vervelend omdat ik het graag compleet wil hebben. Hebben jullie dit nummer als pdf? Als dat niet zo is, zouden jullie dit nr kunnen inscannen voor mij? Eventueel wil ik het ook wel zelf inscannen want ik kan begrijpen dat je hier geen tijd voor hebt. Ik heb wel een laptop en scanner dus kan dit ter plekke doen.
Ik ben uiteraard wel bereid om ervoor te betalen. Het is dat nr met Jurassic Park op de cover (165 miljoen jaar later:). Ik zou hier heel erg blij mee zijn.
**Hans de Bruin**

*HadieHans! We zijn bang dat je dan toch even gezellig langs zult moeten komen, want oudere nummers – en al helemaal die uit het eerste jaar – zijn ontzettend zeldzaam aan het worden en er gaan geruchten dat er laatst op eBay een PU nummer 1 voor een bedrag met drie nullen van eigenaar is verwisseld. Scanner hebben wij hier wel. Laat je effe weten wanneer je komt?*

## KLEINE GREEP

Aangezien jullie elke maand een magazine vullen met 2386 videogames, neem ik aan dat jullie archief moet uitpuilen van de vele videogames. Zou ik als trouwe lezer van de Power Unlimited misschien een kijkje bij jullie in de kast mogen nemen ... en er een kleine greep in doen?
**Edwin**

*Nee, natuurlijk niet! Die games gaan allemaal naar Graddus – hoe denk je anders dat ie aan die van de pot gerukte verzameling komt?!*

## LOL MET ELKAAR

Ik lees al jaren jullie fijne blad en ik kijk ook jullie video's op de site en op YouTube. Jullie hebben altijd veel lol met elkaar. Spreken jullie ook na werktijd weleens met elkaar af om dingen te doen?
**XX Patricia**

*Hoiii Patries! Nou, dat is een beetje ingewikkeld. Wouter heeft namelijk een pleurishekel aan Dennis, Dennis kan op zijn beurt Martin niet luchten of zien, Martin heeft een hekel aan Tjeerds grapjes, Tjeerd negeert Wouter al een jaar of twee en Ed was zo moe van al die gasten dat ie ergens anders is gaan zitten. Je ziet, het is een gezellige boel. Maar als de camera aan staat, zijn ze wel zo professioneel dat je er niks van terugziet.*

# KULUM

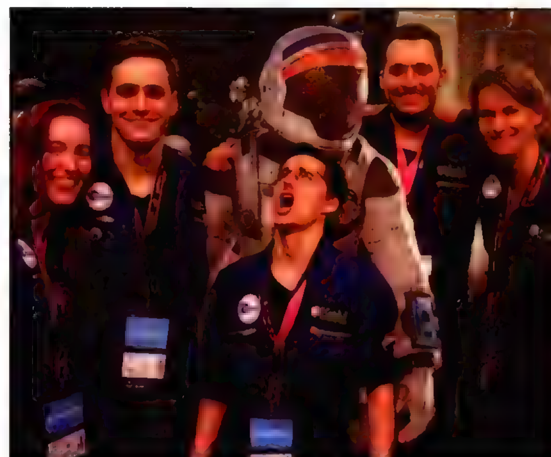


**Twitter:** @keoken
**Instagram:** keoken

**Op reis naar:**
Zweden voor Dreamhack Winter Edition, waar ik op de Indie Playground sta met Deliver Us The Moon: Fortuna.



**Speelt:**
Obviously Deliver Us The Moon: Fortuna (om de kwaliteit te waarborgen), Marvel's Spider-Man, Assassin's Creed Origins.



## Koen Deetman

**Koen Deetman is oprichter van game-ontwikkelaar KeokeN Interactive en heeft onlangs zijn eerste titel op Steam uitgebracht. Hij heeft een voorgeschiedenis in de esports en is uiteindelijk met zijn broertje en beste vriend aan de keukentafel begonnen met hun gameconcept Deliver Us The Moon.**

## WAT IS KEOKEN?

Ik ben met gamen opgegroeid en begon al games in DOS op te starten toen ik nog maar een kleine jongen was. Ook las ik altijd al de Power Unlimited, ik heb er zelfs nog dozen van bewaard!
Gamen werd pas echt een ding toen ik op mijn dertiende esports ben gaan doen. Mijn doel was om met mijn Clan 'VidocQ' in Soldier Of Fortune op Clanbase de nr. 1 positie op de wereldranglijst te bereiken, destijds een grote website waar je competities kon plannen en resultaten kon bijhouden. Dit deed ik onder de naam 'KeoKeN', een nickname die mij gegeven is tijdens de middelbare schooltijd. Vier jaar later lukte het om de nummer 1 van de wereld te worden met mijn team. Het was een fantastische tijd die er uiteindelijk toe heeft geleid dat ik mijn gamebedrijf ook 'KeokeN' ben gaan noemen; omdat het mij destijds geluk bracht. Zou het mij als game-ontwikkelaar ook geluk brengen?


Samen met broertje Paul.

## WAAR IS DE NEDERLANDSE AAA?

Na mijn carrière als esporter wilde ik graag in de game-industrie blijven. Ik zocht naar wegen om meer betrokken te raken bij de ontwikkeling van games. Via een opleiding




dacht ik de snelste weg gevonden te hebben. Destijds waren er weinig opleidingen, dus studeerde ik eigenlijk 'Informatica' maar met een afstudeerrichting 'game-development'. Ik had de droom om ooit aan een grote game-productie te werken zoals Assassin's Creed of Mass Effect. Daarnaast vond ik het altijd vreemd dat er maar één grote AAA-developer uit Nederland kwam; daar wilde ik graag verandering in brengen.
Maar in plaats van te gaan werken bij een grote studio, ben ik na het halen van mijn diploma samen met mijn broertje Paul en beste vriend Johan Terink begonnen met ons bedrijf KeokeN Interactive met als doel om de lijn tussen Indie- en AAA-studios te gaan vervagen. Ik wil gewoon graag Guerrilla Games achterna!


Deliver Us The Moon: Fortuna

## LEEST MOMENTEEL

*Ik probeer nog steeds het boek over Elon Musk uit te lezen en ben bezig in het boek van Neil Degrasse Tyson 'Astrophysics for people in a hurry'.*




## KIJKT MOMENTEEL

*Ik heb laatst First Man gezien, die prachtige verfilming van de Apollo 11 maanmissie waar alles mee begon. De 'struggle' en 'sacrifice' achter zo'n grootse ambitie vond ik heel erg herkenbaar.*




## DE MAAN AFLEVEREN?

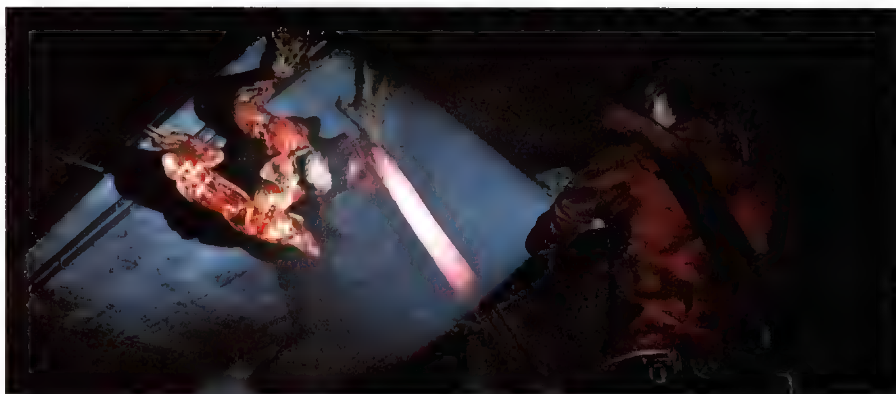
Als je zo'n droom hebt, dan moet je ook met iets bijzonders komen en in ons geval was dat de Maan! Mijn opa heeft altijd veel met de ruimtevaart gehad en maakte zelfs zijn eigen telescopen. Zelf ben ik mega gefascineerd door het heelal en een 'scifi'-game maken stond al lang op mijn wishlist. Deliver Us The Moon is een ambitieus project geworden, want in plaats van de geplande vier maanden ontwikkeltijd is dat vier jaar met een hoop ups & downs geworden. Een van de mooiste momenten was dat wij op de E3 bij Microsoft stonden en tijdens hun grote presentatie op het podium beeld langs zagen komen van ons spel! Een ander prachtig moment was het voltooien van onze crowdfunding-campagne waar we 100.000 euro ophaalden. Daarnaast was een 'Op bezoek bij'-artikel in de Power Unlimited over KeokeN ook geweldig en stiekem een persoonlijke milestone.
Ik heb het bedrijf zien groeien van 3 naar 21 man in de piek van development, maar helaas ook weer zien terugschalen van 21 naar 10 man. We hebben een deal gesloten met een publisher en zijn daar 1,5 jaar later weer uitgestapt.
Des te trotser kunnen we zijn dat de game eindelijk uit is en via Steam is te verkrijgen. Wil je mijn avonturen verder volgen, dan kun je vlogs vinden op ons YouTube-channel, of kom gezellig eens langs in onze wekelijkse stream op Twitch! ✖



# DRIE VERSCHILLEN MET HET ORIGINEEL

# RESIDENT EVIL 2 REMAKE

**Het is ruim twintig jaar geleden dat Resident Evil 2 uitkwam en tegen alle verwachtingen in zijn revolutionaire voorganger voorbij wist te streven. Dat we binnenkort een remake krijgen, is dus niet zo verrassend. Dat die remake veel méér is dan slechts een nieuw likkie verf, zal voor velen wél nieuws zijn.**



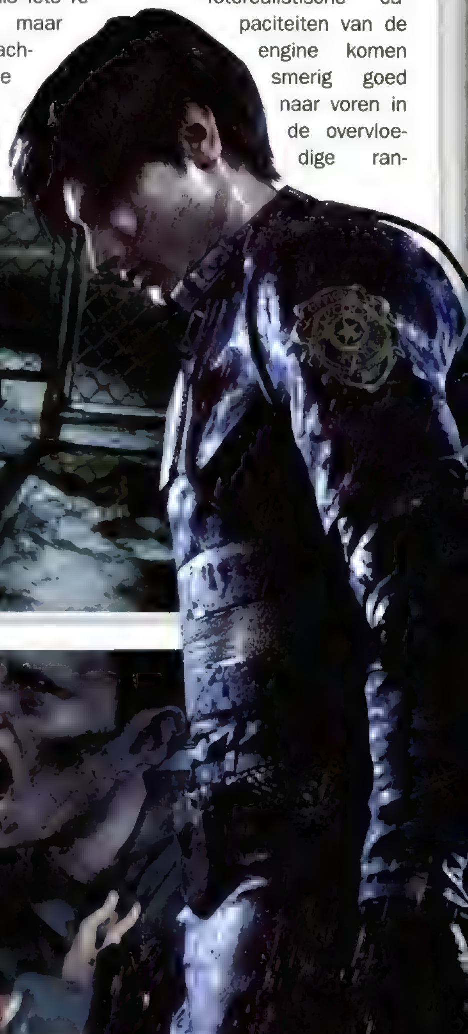


## 1) 21STE-EEUWSE CAMERAHOEKEN

De allergrootste verandering ten opzichte van het origineel is absoluut het nieuwe cameraperspectief, omdat dit gigantische gevolgen heeft voor de daadwerkelijke gameplay. Weg zijn de vaste camerahoeken en de 'tankbesturing'. Net als bijvoorbeeld Resident Evil 4 zal deze remake zich dus een 'over de schouder' third-person-perspectief aanmeten.
En nu hoor ik de horrorpuristen al 'heiligschennis!' roepen, want ja, dit betekent dat de speler veel meer controle heeft over zijn of haar avatar én dat de focus automatisch iets meer op het schieten komt te liggen. Daarnaast zorgden de oude, vaste camerahoeken ook voor spanning; niet even om een hoekje kunnen kijken is nou eenmaal eng. Hetzelfde gold voor de ouderwetse besturing: de zware, logge manier waarop je Leon en Claire bestuurde, zorgde voor meer angstzweet in je bilnaad, net als het feit dat je niet supergericht kon knallen.
Maak je echter geen zorgen: Resident Evil 2 Remake zal, ondanks z'n perspectief, géén survival-actiongame worden. Om de toegenomen controle te compenseren heeft Capcom er bijvoorbeeld voor gezorgd dat de zombies talrijker, gevaarlijker én mobieler zijn dan ooit tevoren. In het origineel kon je bijvoorbeeld ook relatief gemakkelijk en probleemloos langs zombies rennen, maar die tactiek zal in de remake resulteren in een snelle dood: de zombies zullen je negen van de tien keer bij de lurven grijpen.
En ja, in de remake zul je tevens kunnen lopen en schieten tegelijk, maar wie een goed gericht schot wil lossen, zal toch écht even moeten stilstaan. Niet dat de zombies dan wél makkelijk zijn uit te schakelen, want dankzij hun onvoorspelbare gedrag zijn rake schoten zeldzamer dan ooit. Ten slotte zijn ook de afmetingen en lay-outs van de locaties aangepast om te compenseren voor de nieuwe camera.
Hoe dan ook: wie denkt dat de remake een eenvoudiger ervaring wordt dan het origineel, komt bedrogen uit. Resident Evil 2 is echte survival-horror, en dat geldt óók voor de remake!

## 2) VEEL MEER REALISME

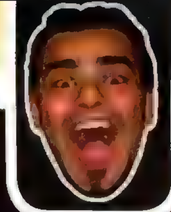
Net als het komende Devil May Cry 5 (lekker bezig, Capcom!) draait ook Resident Evil 2 op de Resident Evil 7-engine, wat de bijna fotorealistische graphics verklaart. Dat dit nogal een verschil is met de blokkerige, detail-loze PSX-graphics van het origineel (waarbij gezichten zo goed als non-existent waren) is een understatement van jewelste. De absurde sprong in paardenkracht en technologie zorgt er onder meer voor dat elke zombie in de remake een uniek, euh, 'persoon' met een volledig uniek uiterlijk is.
Dat klinkt wellicht als iets relatief onbelangrijks, maar het creëert de krachtige illusie dat je je daadwerkelijk in een zombie-apocalyps met echte menselijke slachtoffers bevindt. Ook de dynamische belichting is een mooi voorbeeld van hoe de geavanceerde engine bijdraagt aan de horror: van het sfeervolle maanlicht dat door de scheurtjes van gebarricadeerde ramen schijnt tot het angstaanjagende scenario dat zich ontvouwt dankzij een zwaaiende lamp in een donkere kamer.
Het is echter de *gore* die de visuele hoofdprijs verdient. De fotorealistische capaciteiten van de engine komen smerig goed naar voren in de overvloedige ran-











zigheid die Resident Evil 2 te bieden heeft, mede dankzij een effect dat Capcom graag 'wet gore' noemt.
Je zult met een gigantische boog om lijken heen lopen, want of het nou om een half uitgerukt strottenhoofd gaat of darmen die uit een onderbuik bungelen: het ziet er allemaal vóelbaar realistisch uit. Bloed glimt met een misselijkmakende vochtigheid en organen lijken nog warm te zijn. Deze smerigheid werkt goed samen met het realistische verwondingssysteem: de schade die je bij vijanden veroorzaakt, wordt realistisch op de lichamen weergegeven. Je ziet de kogels dus echt stukken vlees en bot doen wegscheuren. Een headshot met je shotgun zorgt voor een fontein van gehakt en losgaan met je jachtmes zorgt voor rondvliegende hompjes vlees. Het mooie is dat die smerigheid hierdoor functioneel wordt; je krijgt direct zichtbare feedback over de schade van jouw aanval. Om nog maar te zwijgen over hoe bevredigend een goed gericht schot voelt als je direct kunt zien dat er een hele arm is weggevaagd. Bevredigend!



### 3) NIET MIJN RACCOON CITY

"Ah!", zegt de veteraan nu. "Andere camerahoeken en realistische graphics veranderen niks aan het feit dat de game zich nog gewoon in Raccoon City afspeelt. Ik heb Resident Evil 2 vaker uitgespeeld dan ik kan tellen – deze remake wordt een eitje!" Nou, dan heb ik slecht (lees: goed) nieuws voor je: ook Raccoon City is keihard op de schop gegaan. Nou is het niet zo dat je opeens totaal andere locaties bezoekt, maar elke locatie die je uit je hoofd denkt te kennen is op z'n minst 'geremixt'. Neem bijvoorbeeld het iconische politiebureau: dat is dankzij volledig nieuwe ruimtes als toiletten, een schietbaan en een kleedkamer een echt gebouw geworden. De gehele plattegrond is gewijzigd, dus als je vroeger ergens naar links moest, dan kan het zijn dat je deze keer naar réchts moet. De gang waar je in het origineel de eerste Licker ontmoette? Daar is geen Licker meer! En we gaan je niet vertellen waar ie nu wél is.
Ook de puzzels zijn anders. Wie naar het standbeeld in het midden van de lobby van het politiestation gaat, ziet dat er deze keer dríe medailles in passen in plaats van één. Deuren die voorheen een sleutel nodig hadden zijn nu vervangen door elektrische schuifdeuren die – net als in Resident Evil 7 – pas werken nadat je ergens een stoppenkast of schakelaar hebt geactiveerd. Het kunnen barricaderen van ramen (om te voorkomen dat er zombies doorheen breken) is echter één van de tofste puzzelachtige toevoegingen, simpelweg omdat jij zelf kunt beslissen welke ramen je hiermee verstevigt. Omdat de hoeveelheid hout beperkt is, moet je goed gaan nadenken over welke ramen je precies barricadeert (hint: de ramen waar je vaak langs zult moeten backtracken, natuurlijk). Eén ding is duidelijk: iedereen moet op scherp staan in deze remake. Oók de Resi 2-kenners!



### DEZELFDE MAAR TOCH ANDERS

Zijn dat de enige drie veranderingen? Nee, het zijn slechts de grootste, maar er zijn er nog veel meer. Veel locaties zitten bijvoorbeeld zonder stroom, waardoor je volledig afhankelijk bent van je zaklamp. Je kunt net als in Resident Evil 4, 5 en 6 vaker terugvallen op je jachtmes, en door de breekbaarheid ervan zul je nu af en toe op zoek moeten naar vervanging. En dan is er nog mijn favoriete toevoeging: realistischer incarnaties van hoofdpersonen Leon en Claire! Gezien hun jonge leeftijd en gebrek aan ervaring zul je ze tijdens confrontaties horen schelden of zichzelf peptalks horen geven tijdens het verkennen van donkere ruimtes. Je zult de paniek in hun stem horen wanneer ze worden gegrepen door geïnfecteerde lijken, en je zult ze na een heftig fysiek conflict horen snakken naar adem. Leon en Claire zijn zichtbaar én hoorbaar menselijker geworden, en dat maakt de ónmenselijke shit om hen heen een heel stuk spannender.
Ondanks al deze toffe veranderingen zijn er gelukkig ook heel veel dingen hetzelfde gebleven. De reden dat Resident Evil 2 direct zo'n klassieker werd is immers omdat het een geweldige balans wist te vinden tussen avontuurlijke verkenning, intense actie, onvergetelijke horror, geniepige omgevingspuzzels en een meeslepende plot. Ook de remake zal op deze pijlers zijn gebouwd. De nieuwe elementen zijn er puur om te garanderen dat de game ook in deze eeuw de definitieve survival-horrorervaring wordt, maar verder staat alles in dienst van het behoud van de essentie van Resident Evil 2. Deze remake tracht een nieuwe standaard voor remakes te vormen – door de charme van het origineel te behouden én de ballen te hebben om flink te sleutelen aan z'n 20 jaar oude conventies. Kijk je mee, Final Fantasy VII-remake?!

> "DE CHARME VAN HET ORIGINEEL IS BEHOUDEN ÉN ER IS FLINK GESLEUTELD AAN DE OUDE CONVENTIES."

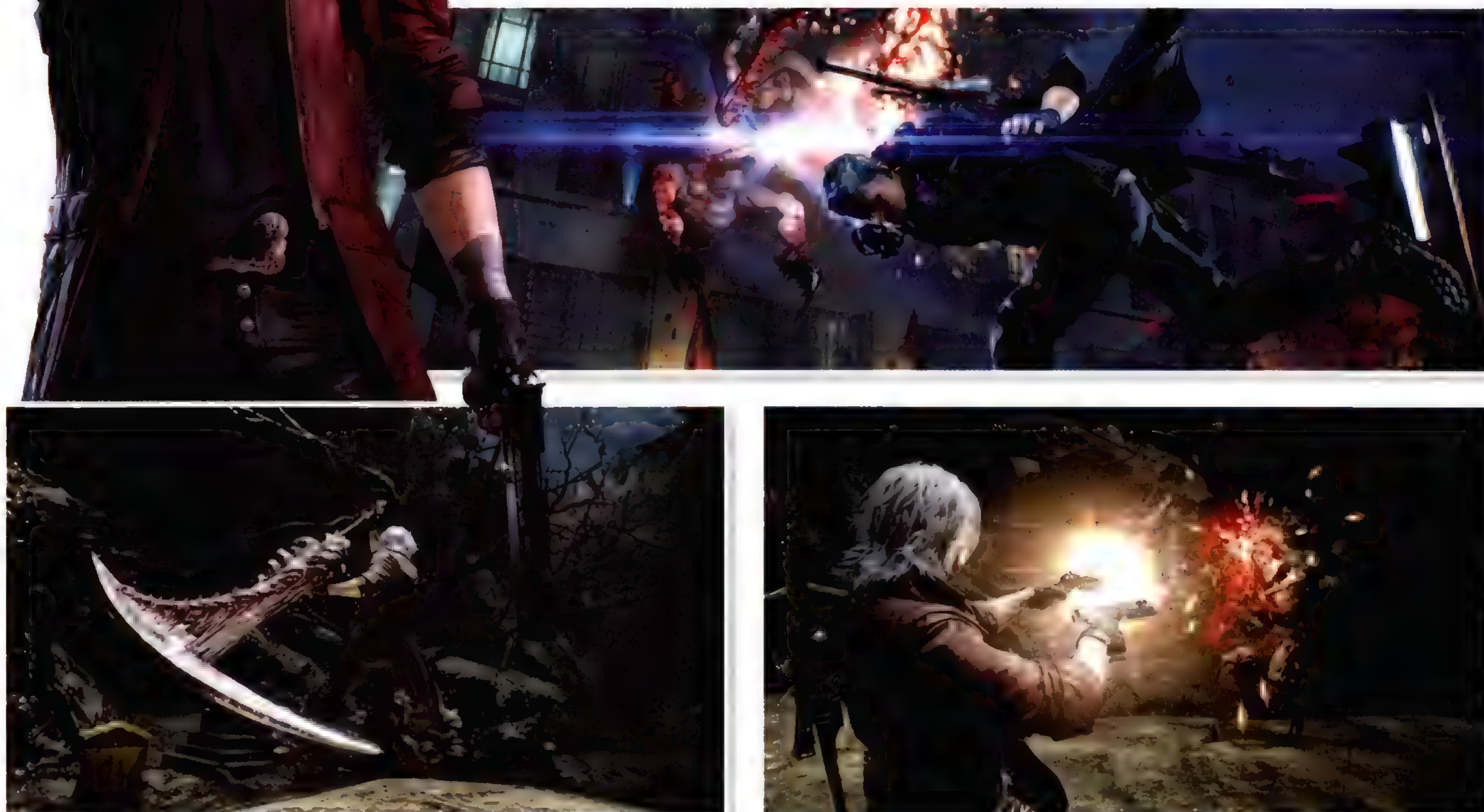


FIRST LOOK | XBOX ONE | PC | PS4

## ALSOF DE DUIVEL ERMEE SPEELT

# DEVIL MAY CRY 5

**Wie bang was dat het toffe doch controversiële DmC: Devil May Cry de franchise de nek had omgedraaid, mag een feestje vieren, want Devil May Cry 5 bestáát! En het ziet eruit als een waar godsgeschenk.**



Devil May Cry 5 moet een climax vormen, maar ook een afsluiting. Deze vijfde DMC-game (de zesde als je de DmC-spinoff meerekent) zet namelijk een punt achter de zogenaamde 'Sparda Saga'. Voor wie het niet weet: Sparda was de nobele demon wiens kinderen Dante en Vergil (en kléinkind Nero) de belangrijkste spelers zijn van de gehele franchise. Ook heeft regisseur Hideaki Itsuno al gezegd dat het einde van de game een uiterst droevige zal zijn. Niemand die al concreet weet wat dit verhaaltechnisch precies betekent, uiteraard, maar de fans speculeren er al heftig op los.

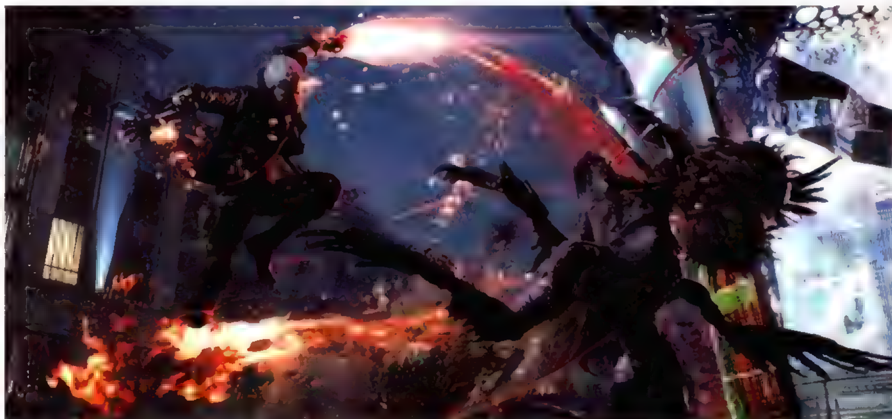
Dante zal waarschijnlijk niet verdwijnen – hij blijft immers het gezicht van de franchise – maar de kans is wel behoorlijk groot dat zijn evil tweelingbroer Vergil eindelijk voorgoed in het stof zal bijten en daarmee het stokje volledig aan zoon Nero zal overgeven. Net als in Devil May Cry 4 is Nero immers ook hier weer de échte hoofdpersoon, al zullen grote delen van het verhaal gewoon speelbaar zijn met favoriet Dante (en nieuwkomer V). Devil May Cry 5 wordt dus in elk geval het meeste gevarieerde deel van de franchise, zowel qua verhaal als qua gameplay.

"HET WORDT IN ELK GEVAL HET MEEST GEVARIEERDE DEEL VAN DE FRANCHISE."

### DEMONISCHE MOTOR

Niemand weet nog precies hoe V zal wegspelen, al suggereren z'n tengere postuur, wandelstok en boek dat hij iemand is die het voornamelijk moet hebben van krachtige magische spreuken, en niet van fysieke combat. Nee, voor de stijlvolle hack & slash-combat moeten we toch echt bij Dante en Nero zijn, waarbij Dante de klassieke, flitsende DMC-gameplay vertegenwoordigt. Alles bij Dante draait om stijl, wat verklaart waarom hij tussen zoveel verschillende wapens kan schakelen: hoe langer, gevarieerder en stijlvoller de combo's die je met hem maakt, hoe beter de game je immers zal beoordelen.

Dante kan schakelen tussen zijn klassieke guns en zijn zwaard Rebellion, maar heeft ook de Balrog-handschoenen tot z'n beschikking, waarmee hij demonen letterlijk tot pulp kan rammen. Ook keert het Cerberus-wapen terug, dat nu niet alleen uit een ijzig paar nunchucks bestaat, maar ook kan veranderen in een vlammende staf of een elektrische zweep. De kers op de taart is echter het nieuwe wapen Cavaliere: een demonische sportmotor die in twee cirkelzaagachtige wapens kan worden gesplitst. Guns, zwaarden, nunchucks, bokshandschoenen, cirkelzagen ... wie van variatie, stijl en complexiteit houdt, zal de tijd van z'n leven hebben met Dante.



### ARMZALIG

Nero steekt mooi tegen z'n oom af dankzij een veel prag-







matischer speelstijl, wat hem ook perfect maakt voor beginners. Hij vecht hard en effectief; afwisseling en stijl zijn veel minder belangrijk voor hem. Dat verklaart waarom je met Nero niet continu tussen een heel scala aan wapens en moves zult wisselen, maar eerder op gebalanceerde wijze gebruikmaakt van zijn 'driehoek': het zwaard Red Queen voor pure schade, het pistool Blue Rose voor het langeafstandswerk en zijn mechanische Devil Breaker-armen voor power-ups.

Die mechanische armen vormen hierbij de ster van de show, want ze zijn niet alleen slechts een beperkt aantal keer inzetbaar (ze gaan na een paar maal kapot), maar elke Devil Breaker-arm heeft ook z'n eigen krachten. Dit is waarom Nero zo'n tactisch personage is: je moet héél bewust omgaan met z'n Devil Breakers. Net zoals met ammunitie in Resident Evil dus: shit is schaars, dus gebruik het zeer bewust. Het vergaren van al deze verschillende Devil Breaker-armen zal in elk geval een belangrijk onderdeel worden van Nero's gameplay. Met de Overture-arm kun je vijanden op elektriciteitstoten trakteren, met Gerbera kun je krachtige lasers afschieten, met Ragtime kun je vijanden vertragen (à la Bayonetta), met Punch Line kun je je arm afschieten als een raket, et cetera, enzovoorts. Gotta catch 'em all!

## DE KNAPPE KOPPEN VAN DEVIL MAY CRY 5

**Met de switch van de 'gamey' grafische stijl van Devil May Cry 4 naar het fotorealisme van Devil May Cry 5 is ook het uiterlijk van de protagonisten flink veranderd. Iedereen heeft nu veel menselijker en uniekere gezichten. Capcom heeft deze niet uit hun Photoshop-duimen gezogen; nee, alle gelijkenissen zijn gebaseerd op die van daadwerkelijke modellen. Nero is bijvoorbeeld gebaseerd op het gezicht van Karlo Baker, een model wiens krachtige kaaklijn toch een soort jeugdigheid weet te communiceren. Dante, daarentegen, wordt vertolkt door fitnessmodel Adam Cowie, wiens uiterst gedefinieerde gezicht volwassener, meer machismo kwaliteiten bevat. Nico is, net als haar vader Agnus (de slechterik uit Devil May Cry 4), etnisch gezien nogal ambigu, en dat verklaart waarom ze gebaseerd is op de looks van Emily Bador (die haar unieke uiterlijk te danken heeft aan haar Britse én Maleisische genen). Mooie, charismatische mensen allemaal, in elk geval. Capcom, geef je casting director eens effe een bonus, wil je?**



## EXTRA GELD

De focus van Devil May Cry 5 lijkt dus in elk geval te liggen op het sleutelwoord 'keuze'. Met Dante heb je keuze uit vele verschillende wapens en speelstijlen. Met Nero heb je de keuze uit meerdere soorten Devil Breakers, om jezelf een tactisch voordeel te geven. En je hebt zelfs de optie om al deze keuzes níet te hebben: door de load-out van je personage aan te passen kun je er dus ook voor kiezen om Dante alleen je twee favoriete wapens mee te geven en het jezelf zo wat makkelijker te maken, bijvoorbeeld.

Ook de gehate toevoeging van microtransacties wordt door Capcom bestempeld als 'enkel het toevoegen van meer keuze': wie de game gewoon doorspeelt, zal volgens Capcom meer dan genoeg in-game valuta (rode bollen) verdienen om de game uit te spelen zónder extra geld uit te geven. Maar wie dus meteen aan het begín van de game alle moves en dergelijke al wil hebben, kan ervoor kiezen om die met écht geld aan te schaffen. Wij zijn daar geen fan van, maar Capcom garandeert dat het hier niet om EA-achtige praktijken gaat. We zullen 't zien. Tot die tijd zijn we in elk geval hoopvol, al is het alleen al vanwege de prachtige, fotorealistische graphics die dankzij de Resident Evil 7-engine ook nog eens op 60 frames per seconden draaien. Duivels mooi.



## ALLES NOG NIET ONDER

# CONTROL

**Mijn aandacht voor de Finse ontwikkelaar Remedy staat al een tijdje op de waakvlam. Hun nieuwste game Control wakkert dat vlammetje echter iets aan, al blijft de 'daar-gaat-de-schoorsteen'-setting vooralsnog uit. Control intrigeert, maar het zou ook zomaar kunnen dat het allemaal op een sisser uitdraait.**



De reden dat ik Remedy het voordeel van de twijfel wil geven, ligt aan twee mannen waarmee ik grijnzend door de hel ging: Max Payne en Alan Wake. Zelfs al kwam die eerste twee jaar later dan beloofd en deed die tweede uiteindelijk iets helemaal anders dan aanvankelijk beloofd. Het waren games die iets speciaals hadden, zowel technisch als in de manier waarop ze hun verhaal vertelden en hoe ze een sfeer neerzetten.

Remedy neemt bijna altijd tergend lang zijn tijd. Zelfs al moesten ze daarvoor hun geliefde Max Payne verkopen aan Rockstar Games (die daar naar mijn mening een gruwelijk ondergewaardeerd nieuw hoofdstuk uit sleepte, maar dat is een ander verhaal).

In 2013, het jaar dat men er nog niet over uit was of Alan Wake de geschiedenisboeken zou ingaan als een geniale game of als een overhypete teleurstelling, lanceerde Remedy op de E3 de teasertrailer van Quantum Break, een game die opnieuw revolutionaire elementen beloofde op dat technische en verhalende front ... maar waar haast iedereen het er achteraf wel over eens was dat de ontwikkelaar zich dringend moest heroriënteren. Voor mij is het krediet van Remedy nog niet op, maar ze hebben een winnaar nodig. Ik hoop echt dat Control die winnaar wordt, maar uit alles wat ik tot nu toe van deze game heb gezien en gehoord, lijken ze net zo veel niet als wél te hebben geleerd van de Quantum Break-domper.



### EEN ADRES

Nee, in Control geen uitgestrekte open wereld. Zelfs geen langgerekte lineaire wereld die je van locatie naar locatie leidt. De hele game speelt zich immers af in één en hetzelfde gebouw. Dat gebouw staat in Manhattan en heet Oldest House. Denk niet zozeer aan een iconisch staaltje fraaie architectuur, maar eerder aan een bunker met wolkenkrabber-ambities. Zelfs de meest selfie-verslaafde Spider-Man slingert hier ongeïnteresseerd aan voorbij, al zal zijn Spidey-sense tijdens die passage wel ongemeen in het rood schieten.

Zo'n wolkenkrabber betekent in elk geval wel dat er genoeg vierkante meters voorhanden zijn om er een stevige schep gameplay in kwijt te kunnen, en afgaande op wat we al hebben gezien, zal het niet op een eindeloze 'corridor crawler' uitdraaien. Als de speler dat wil, kan hij of zij terugkeren



**weetje • weetje**

***Voordat Remedy naar buiten kwam met de naam Control ging deze game door het leven (en de geruchtenmolen) onder de codenaam P7.***







naar eerder bezochte locaties en daar ontdekken dat er van alles is veranderd. Dat Oldest House is aan de binnenkant namelijk een modern, maar allesbehalve alledaags hoofdkwartier van het Federal Bureau of Control. Denk FBI, maar dan supergeheim en belast met het opsporen, onderzoeken en vaak ook neutraliseren van bovennatuurlijke elementen. En oké, met een C in plaats van een I – dat ook.

## EERST DE WERELD, DAN HET PERSONAGE

Hoewel Remedy in vorige games altijd vanuit een personage vertrok om daar dan een gamewereld omheen te bouwen, gaan ze nu omgekeerd te werk. Heel kort door de bocht is het centrale verhaal een introductie en gradueel ontdekken van de spelwereld – dat Oldest House dus.

Jouw spelpersonage waarmee je dat ontdekken doet, heet Jesse Faden. Die brengt uiteraard haar eigen origin story en bagage mee. In tegenstelling tot haar job als agente van het Federal Bureau of Control is de wereld van het paranormale voor haar niets nieuws. Je stapt dus als outsider dat Oldest House in om er de geheimen – oude én nieuwe – van te ontsluiten. Het wordt vrij snel duidelijk dat Jesse tijdens die zoektocht naar antwoorden meer kans loopt om haar leven en/of geestelijke gezondheid te verliezen dan op een promotie. Het Bureau blijkt immers geïnfiltreerd door agenten van een 'andere wereld'.

"Het is een actiegame, dus Jesse zal moeten vechten voor die antwoorden", zegt game director Sam Lake. Net als haar collega's beschikt Jesse over bovennatuurlijke vaardigheden. Die zijn volgens de makers geïnspireerd op klassieke superhelden en de meer sinistere krachten van de griezels uit het horrorgenre.

Tot zover zit Control helemaal op het niveau van de 'bullet time' die Max Payne introduceerde, de griezelige paranormale freakshow van Alan Wake én de altijd ietwat gekunstelde tijd-manipulerende superkrachten in Quantum Break.

## TUSSENDOORTJE

**Om hun eigen projecten gefinancierd te houden, werkt Remedy aan een singleplayer-campagne voor de pc-shooter CrossFire 2. Nooit van gehoord? De voorganger was toch echt een van de meest gespeelde en meest winstgevende aller tijden. Zelfs al werd CrossFire vooral in zijn geboorteland China en de rest van Azië gespeeld; 650 miljoen geregistreerde spelers is genoeg om World of Tanks en Fortnite op hun piek met beide voeten op de grond te zetten.**

## GUNPLAY EN THE FORCE

Een nieuw – en hoopgevend – element is dat je hier met customization, upgrades en loadouts je vaardigheden naar je eigen speelstijl en sterk variërende situaties en vijanden zal kunnen tweaken. In hoeverre ze hier richting Deus Ex gaan, valt nog te bezien. Een stealthy of gewoonweg discrete aanpak lijkt op het eerste gezicht niet voorhanden.

Heel wat van de gameplay die Remedy tot nog toe toonde liet een mix zien van ietwat ongeïnspireerde gunplay met het telekinetisch 'oppikken' van stukken uit het decor, om die vervolgens naar de kop van een of andere vijand te smijten. 'Star Wars: The Force Unleashed' much? Laat dit alsjeblieft niet de basisgameplay zijn.

> "NEW WEIRD IS EEN TERM DIE DE ONTWIKKELAARS VAAK LATEN VALLEN."

Locaties die veranderd zijn wanneer je ze opnieuw bezoekt, wijzen al in de richting van een niet-lineaire gameplay. Dat je van de centrale verhaallijn kunt afwijken door in de vele optionele zijmissies te duiken, om zo weer meer van de mysteries in deze spelwereld te ontsluieren, trekken die aanpak door. De naam van de game zou volgens de ontwikkelaars immers ook slaan op de controle die je als speler hebt om het allemaal op je eigen manier uit te zoeken, te beleven en te overleven.

Zoiets vereist een vrij flexibele verhaalstructuur, die deze keer minder filmisch en meer vanuit de omgeving en gameplay wordt verteld.

Gewaagd en ambitieus, maar dit is een van de dingen waarin ik Remedy dan weer wél het voordeel van de twijfel geef.

## NEW WEIRD

'New weird' is een term die de ontwikkelaars nogal vaak laten vallen als ze het over Control hebben. Het is een vrij recent genre in literatuur, films, tv-series, muziek én games, waarbij horror wordt gemixt met fantasy, maar vaker nog met net-niet-hedendaagse, alternatieve of licht futuristische elementen. Denk aan tv-series als Stranger Things, sommige episodes van Black Mirror, de betere afleveringen X-Files en zeker ook Legion. Of eigenlijk wat Stephen King al sinds de jaren 70 doet.

Qua sfeer zou Control dus nog het dichtst tegen Alan Wake aan schurken, in die zin dat het alsmaar vreemder wordt, totdat we mogen spreken van wat wetenschappers in technische termen omschrijven als 'volledig van de pot gerukt'. Dat is er dan weer eentje voor in de pluscategorie, net als de beslissing om na een paar Microsoft-exclusive games nu ook weer de PlayStation te omarmen.

Als de dobbelstenen van de gamegoden goed vallen, dan wordt Control een aparte, nonlineaire actiegame die op een nieuwe manier een verhaal vertelt in én over een unieke, van de realiteit afgesloten en fucked up spelwereld.

Het probleem met dobbelstenen echter ...



## INTERVIEW MET RICO RODRIGUEZ

# JUST CAUSE 4



**'Just Cause is mijn favoriete gameserie', zei niemand ooit. Toch is Avalanches over-the-top open-worlder alweer toe aan deeltje 4. Graddus interviewde hoofdpersoon Rico Rodriguez over chaos, de Black Hand en vousvoyeren.**




Yooooo Rico! Alles goed? Of beter: todo bien? Ik ben een groot fan van je werk!

"Insgelijks, señor Graddus. De manier waarop u nog enig gewicht aan dat – *perdona mi Francés* – pulpblaadje Power Unlimited geeft, verdient respect."

Thanks! En zeg maar 'je' hoor. Iemand die in zijn eentje dictaturen omver werpt hoeft niemand te vousvoyeren.

Hahaha, dat bedoel ik! ... pardon, JE bent zo lekker *imperturbable*. Direct!"

### Aard van het beestje

Tja, recht op het doel af hè? Iets waar jij als actieheld toch ook de nodige ervaring mee hebt. Rico, jongen, vertel eens: wat is het leukst aan jouw rol in een serie als Just Cause?

"Poeh, mag ik maar één ding noemen? Dan is het dat – hoewel ik voortdurend aan het schieten, vliegen en dingen aan het opblazen ben – alles aanvoelt als één grote viaje de placer. Een vakantie! Het moeten die tropische eilanden zijn waarop de games zich afspelen. Ik weet niet hoe ze het doen, die muchachos bij Avalanche Studios, maar ze slagen er nu al meer dan tien jaar in om prachtige, maar vooral GIGANTISCHE speeltuinen in elkaar te flansen. Wist je dat Just Cause 3 met z'n 1036 km² op nummer vijf van de grootste gamewerelden ooit staat, ruim vóór toch geen lullige games als GTA V (127 km²) en The Witcher 3 (218 km²)? *Que rendimiento!*"

Da's zeker knap! Wat kun je kwijt over de wereld van Just Cause 4?

"Het speelt zich af in Solis, een fictief Zuid-Amerikaans land met een bijzonder *versátil* landschap. Oerwoud, stranden, besneeuwde bergtoppen: Solis heeft het allemaal. Het eiland is niet veel groter dan de wereld uit deel 3, maar da's ook niet nodig. Ster van de show is namelijk het nieuwe weersysteem dat dankzij de gepimpte Apex Engine hagelbuien en zelfs complete tornado's op je scherm tovert. Eén en ander heeft ook impact op de gameplay – denk aan het trotseren van al dat natuurgeweld met de iconische wingsuit. Je kunt de storm zelfs gebruiken bij een aanval op een vijandelijk kamp. Eigenlijk is Just Cause 4 het – hoe zeg je dat – *retrasado* broertje van Far Cry. Aan de oppervlakte een keurige sand-

**weetje • weetje**

***Helaas: Just Cause 4 bevat, net als de vorige delen, geen multiplayer. Geen co-op, geen deathmatch en ook geen battle royale. Even was er hoop, toen de lead developer van een populaire Just Cause mp-mod door Avalanche Studios werd aangenomen, maar nee. Voor multiplayer madness zijn we wederom op de modding-community aangewezen.***



*Bij Qmusic hebben ze dat spelletje 'Het Geluid' (dat je dan moet raden). Misschien kunnen we bij PU 'Het Plaatje' introduceren?*

box-game, maar onder z'n overhemd heeft ie stiekem een enorme bomgordel en een tatoeage van de Joker zitten."

## Loco avontuur

Cool! Nog meer nieuwigheden?

"O ja, mucho nieuwigheden! Neem de voertuigen: weet je nog hoe die dingen in Just Cause 3 best een beetje *coño* bestuurden? Nou, Avalanche heeft geluisterd naar de kritiek en alles een meer toegankelijke arcade-feel gegeven. Past ook een stuk beter bij zo'n loco avontuur als dat van mij, niet? Ook mijn grappling hook is vernieuwd, zodat je nog eenvoudiger en vooral méér chaos creëert door dingen uit elkaar te rukken en tegen elkaar aan te knallen. *KABOOM!* Bovendien kun je overal Metal Gear V-achtige fultonballonnen op plakken om flink mis ... euh, gebruik van het geweldige physics-model te maken. In een van mijn heftigste stunts tot nog toe – en dat zegt nogal wat – hing ik een handvol van die suckers aan een tank, die vervolgens de lucht invloog zodat ik een bataljon helikopters te lijf kon gaan. *En serio, hermano!* Just Cause 4 gaat echt all-out!"




**weetje • weetje**

***Just Cause is typisch zo'n serie die het in de schaduw van blockbusters als CoD en GTA gewoon heel behoorlijk doet. Zeven miljoen exemplaren gingen er van alle delen bij elkaar over toonbank, bijna evenveel als van een mastodont als DOOM!***

Zit er ook nog iets van een verhaal in, ofzo? Of is dat gewoon een slap excuus om het hele eiland op te blazen?

"De corrupte Black Hand-organisatie heeft Solis bezet en om het tegen deze goed geoliede machine op te nemen, moet je trawanten vinden voor je eigen Army of Chaos. Het coole is dat de bevrijding van het eiland wordt uitgebeeld door een soort dynamische, zich steeds verplaatsende frontlinie waar de twee facties elkaar aan het bestoken zijn. Dit oogt niet alleen *espectacular*, het is ook echt een soort levende progressiebar die je motiveert om telkens een nieuw stukje land te veroveren. Die gasten van Black Hand zijn trouwens geen domkoppen, hoor. Geen *pendejos*. Qua AI hebben ze een flinke trap onder hun hol gehad, en dat was wel nodig ook, want de tegenstanders in mijn voorgaande games waren echt te dom om hun eigen reet af te vegen."

## Een beetje saai?

Dus, Rico. Als je Just Cause 4 in één woord moet omschrijven, wat zou dat dan zijn?

"Experimenteren, man. *Ciertamente*. Ik weet niet hoe het met jou zit, maar ik hou het meest van games die je vrijheid geven. Die je dingen laten proberen om zo spelenderwijs uit te vogelen wat het best bij jou past. Ik noem een spel als Breath of the Wild, of Fortnite. Of in een heel ander genre: PES. Just Cause 4 appelleert aan die behoefte en doet daar met z'n bizarre physics zelfs nog een schepje bovenop."

**"Het perfecte medicijn voor iedereen die Red Dead Redemption 2 stiekem véél te tam vindt."**

Top, ik denk dat we er bijna doorheen zijn. Is er verder nog iets wat je kwijt wil?

"Hmmm, behalve dat Just Cause 4 de beste game ooit gaat worden, bedoel je? Haha, nee: ik denk dat mijn spel een goed tegengif wordt tegen al die zichzelf veel te serieus nemende sandboxers vandaag de dag. Zo'n Red Dead Redemption, hombre. Leuk, maar wel een beetje saai, toch?

Ik vergelijk het met jullie blaadje: wie wil er nou goed doorwrochte, gamejournalistieke achtergrondverhalen als je ook naar selfies van Wouter in een mankini kunt kijken?"

Of gefingeerde interviews met zichzelf lichtelijk overschattende actiehelden kunt lezen?

*"Exactamente!"* ★



*Als je 's ochtends vroeg met je fourwheeldrive gaat rijden, is het net een koe die in het voorjaar de stal uit huppelt.*

**VERWACHTING GRADDUS:**

Just Cause 4 lijkt dankzij de vernieuwde physics engine en het dynamische weersysteem nog krankzinniger dan z'n voorgangers te worden. Het perfecte medicijn voor iedereen die Red Dead Redemption 2 stiekem véél te tam vindt.

- + Chaos.
- + CHAOS!
- + CHA-OS!!!
- Blijft dit net zo lang leuk als een 'serieuze' sandbox-game?

ACTION-ADVENTURE
AVALANCHE STUDIOS/SQUARE ENIX
1 SPELER
4 DECEMBER 2018

## NA DERTIG JAAR, EINDELIJK VERWONDERD

# MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM



**Zo'n dertig jaar geleden trof Jurjen in de plaatselijke speelhal Wonder Boy. Hij was er destijds niet echt van onder de indruk. Maar dat is hij des te meer van de 'spiritual successor' die hij onlangs in Keulen speelde.**




Ik denk dat ik dertig jaar geleden misschien tien keer een gulden in die speelhalkast van Wonder Boy heb gegooid. Da's veel minder dan in de andere kasten die er stonden, zoals Flicky en Galaga. Hij was ook niet zo heel bijzonder, die Wonder Boy. Het was een soort Mario-wannabe springmannetje dat hamers kon gooien en op een skateboard door beeld kon rollen. Simpele arcadeactie – in elk geval niks met de diepgang van de Mario-games die ik destijds al thuis speelde. Sindsdien ben ik Wonder Boy een beetje uit het oog verloren, temeer omdat zijn volgende games verschenen voor de systemen van Sega, die ik als verstokte Nintendo-fan toen niet bezat.

Pas op de Gamescom van 2018 ging ik weer eens met een soort Wonder Boy-game aan de slag ... en raakte ik eindelijk gecharmeerd van dat ventje. Zéér gecharmeerd.

## Gedoe

Monster Boy and the Cursed Kingdom is door ontwikkelaar Game Atelier bedoeld als spiritueel vervolg op de Wonder Boy-serie, meer specifiek gebaseerd op de gameplay in het (door mij nooit gespeelde) Wonder Boy in Monster World. Dat de game niet Wonder Boy maar *Monster* Boy heet, heeft te maken met licentiegedoe. Maar genoeg over gedoe en verleden, laten we eens naar de nabije toekomst kijken. Want op 4 december komt Monster Boy naar Switch, Xbox One, pc en PS4, en dat is iets waar elke fan van platformgames naar mag uitkijken. Zelfs de verstokte Nintendo-fan!

## Fris en fruitig

Tussen al het grauwe 3D-geweld dat op de afgelopen Gamescom de toon zette, was Monster Boy een verademing. Ik werd er blij van: de prachtige, handgetekende 2D-omgevingen en poppetjes, alles even kleurrijk en haarscherp, inclusief wat subtiele moderne effecten en ondersteund door een heerlijk avontuurlijk flauwekulmuziekje.

De gameplay is ook al zo verrukkelijk vrolijkmakend. Springen van platform naar (bewegend) platform, met mijn zwaardje monsters en tonnen kapot steken, muntjes pakken en me afvragen hoe ik in hemelsnaam die schatkist daar op de zeebodem moest pakken – het was allemaal oldskool, maar voelde gewoon fris en fruitig aan. Maar denk nu niet dat deze game daarom ook heel eenvoudig of misschien zelfs oppervlakkig is. De game heeft naast de platformactie namelijk behoorlijk avontuurlijke, bijna RPG-achtige elementen.


*Voor één octopus hoef je niet bang te zijn, maar een octoposse ...*

> **"Een spel waar elke fan van platformgames naar uit mag kijken."**

## Upgrades

Om de schatkist op de zeebodem te kunnen bereiken, moest ik zware laarzen kopen, waarmee ik in het water dus omlaag kon zakken. Verderop in de game kun je ook speciale schoenen kopen waarmee je hoger kunt springen, of die het water onder je voeten bevriezen. Dat soort upgrades betreft niet alleen je schoenen, je kunt in winkels ook wapens, schilden en allerlei andere kleding kopen om bijvoorbeeld je snelheid, verdediging en aanval te versterken.

Naast de 'gewone' winkels zijn er magiewinkels waar je spreuken kunt kopen die je bijvoorbeeld een boemerang, vuurballen of bliksemflitsen laten werpen. En dan moeten de échte transformaties nog komen!

## Transformaties

Na het verslaan van een beeldvullende octopusbaas veranderde ik voor het eerst in een 'monster': een schattig varkentje met een ooglapje dat zijn reukvermogen moet gebruiken om de weg uit een riool te vinden. Veel verder ben ik niet gekomen, maar in de uiteindelijke game kun je ook veranderen in een slang (waarmee je langs muren kunt kruipen, gif kunt spuwen en dingen in zijn buik kunt vervoeren), een kikker (die aan zijn tong kan slingeren) en drie andere monsters – en je kunt dus wanneer je maar wilt tussen die transformaties wisselen.

Dus je begrijpt: dit gaat allemaal heel veel verder en dieper dan dat simpele Wonder Boy-spelletje dat ik dertig jaar geleden speelde. Deze verstokte Nintendo-fan heeft er zin in! ★

**weetje • weetje**

*Naast de 'gewone' platformomgevingen zijn er ook automatisch scrollende levels waarin je bijvoorbeeld met een vliegende en vuurspuwende draak voorbij vijanden moet zien te manoeuvreren.*



**VERWACHTING JURJEN:**
De vrolijke, prachtig vormgegeven platformactie voelt heerlijk aan, en de vele upgrademogelijkheden, gevarieerde levels en transformaties geven deze game de diepgang die je van een moderne game mag verwachten.

- Prachtige, handgetekende graphics.
- Platformjumpen voelt perfect aan.
- Zeer gevarieerde levels en omgevingen.
- Vele upgrades en transformaties garanderen volop diepgang.

GAME ATELIER
PLATFORM ADVENTURE
4 DECEMBER 2018

# VANAF NU WORDT HET...
# SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:



## SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"BIJ PU MAKEN DRIE DINGEN ONS KWAAD: 1) KUTGAMES, 2) GROENTE- IN PLAATS VAN VLEESKROKETTEN EN 3) GAMECLICHÉS."



Wat die kroketten betreft heeft ie natuurlijk gelijk, voor de rest blijft het een opgewonden standje, die Graddus.

## NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ALS JE ME LOSLAAT OM TE VERTELLEN OVER DE VERHALEN DIE IK HEB BELEEFD IN DEZE GAME, KOM IK GEEN PAGINA'S MAAR PU'S TEKORT."



Zeker, Simon is lang van stof, maar Red Dead 2 is dan ook een dikke vette kneiter van een game.

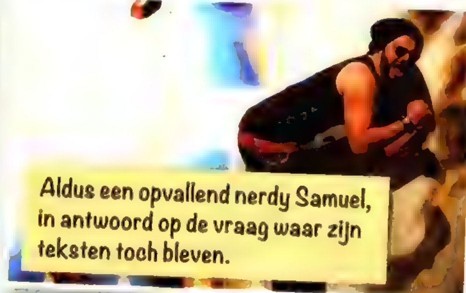
## SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"PFFF, IK BEN ZIEK EN HEB TOTAAL NIET GEKEKEN NAAR DE DEADLINES. MY BAD! IK ZAL ALLES FIXEN DIT WEEKEND, ZODAT JE HET MAANDAGOCHTEND IN JE MAIL HEBT - PROMISE!"



De fruitmand gaat deze maand naar Florian, die alles – zoals beloofd – toch nog (enigszins) op tijd af kreeg.

"MOJAVE IS NIET COMPATIBLE MET MIJN IMAC. HEB 'M ER TÓCH OP GEZET MET EEN BOOTABLE USB-STICK. DAT, EUH, WAS GEEN GOED IDEE. HEB ER NU WEER HIGH SIERRA OP ZITTEN. NU NOG EEN HALVE TERABYTE AAN GEGEVENS OVERZETTEN, DAN KAN IK WEER AAN DE SLAG."



Aldus een opvallend nerdy Samuel, in antwoord op de vraag waar zijn teksten toch bleven.

"IK WAS TOCH IETS TE ENTHOUSIAST WAT DIE PLANNING BETREFT. MIJN EERSTE ARTIKEL KRIJG JE UITERLIJK MORGENOCHTEND IN JE INBOX, EN DIE ANDERE TWEE DAGEN ERNA. ALLES SCHUIFT DUS EVEN EEN DAGJE OP."



En nog eentje van onze hofleverancier Samuel. Het zit hem ook niet mee allemaal ...

# REVIEWS

## IN DIT NUMMER



## SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



## OOK GESPEELD

Luigi's Mansion
Deliver Us the Moon
Dark Souls Remastered
Steep X Games
Visage
LEGO DC Super-Villains

# YEEEEEEEE HAAAAAAAAW!

# COWBOYS IN



**Nu zo'n beetje de halve wereld in het Wilde Westen van Red Dead Redemption 2 is gedoken, wilde Jurjen weleens uitzoeken wat cowboys voor de geschiedenis van videogames hebben betekend. Daarbij stuitte hij al snel op een van de meest weerzinwekkende games ooit ...**



## VAN WILD GUNMAN TOT RED DEAD REDEMPTION 2



**WILD GUNMAN (1974)**
Zeven jaar vóór het eerste optreden van Mario had Nintendo een hitje in de speelhallen waarin je met een plastic gun op cowboys moest schieten. Het toen al best innovatieve Nintendo schotelde je full-motion westernbeelden voor. Als je een flits in de ogen van een cowboy zag, moest je je gun trekken en schieten. Een pixelvariant hierop werd in 1985 een lanceringstitel voor de NES. In moderne Nintendo-games als WarioWare en Super Smash Bros. tref je nog weleens verwijzingen naar deze 44 jaar oude Nintendo-game aan.




**GUN FIGHT (1975)**
Daar is ie dan: de allereerste videogame die mens-tegen-mens-combat in beeld bracht. Er zouden nog vele volgen. Met de linkerstick bestuurde je je revolverheld, met de rechter de vuurrichting van je gun – ook best innovatief voor die tijd. Het was waarschijnlijk ook nog eens de allereerste game met muziek: als een cowboy was gesneuveld, klonk de dodenmars van Chopin. Knap werk van ontwikkelaar Tomohiro Nishikado. Dezelfde Nishikado trouwens die drie jaar later de legendarische sci-fi-shooter Space Invaders zou maken.



**STAMPEDE (1981)**
Ah, Stampede ... Ik ben deze game zo dankbaar. Stampede toonde de wereld begin jaren tachtig namelijk dat het leven van een cowboy niet alleen maar uit schieten bestond. In deze automatisch scrollende game bestuurde je namelijk een cowboy die rijdend op zijn paard een lasso moest gebruiken om koeien te vangen. Het was een van de eerste games van Activision, de allereerste third-party-ontwikkelaar ooit.



**CUSTER'S REVENGE (1982)**
Ik kan er niet omheen: Custer's Revenge. Een van de slechtste en beruchtste games ooit, waarin je een vrijwel naakte en zichtbaar opgewonden cowboy door een pijlenregen moet loodsen om de naakte indianenvrouw aan de overkant te kunnen verkrachten. Tja. Wat historische context dan maar: de naam Custer verwijst naar een Amerikaanse cavaleriecommandant die tijdens de slag bij Little Bighorn verpletterend werd verslagen door een indianencoalitie.



**GUN.SMOKE (1985)**
Deze vrijwel vergeten cowboygame van Capcom was de allereerste game waarin je jezelf zowel lopend als op de rug van een paard kon verplaatsen. Ja ja, lekker innovatief. Zoals je mag verwachten van de bedenker, ene meneer Okamoto, die ons leven later nog zou verrijken met Final Fight en Street Fighter II. De gameplay van Gun.Smoke deed vooral denken aan de eerdere, minder vergeten Capcom-hit 1942.





# GAMES






Al lang voordat ik videogames ontdekte, speelde ik rollenspellen op het schoolplein van mijn kleuterschool en in de bosjes rondom mijn ouderlijk huis. Meestal was ik de cowboy. "Piew-piew, jij bent dood. Nee, echt serieus, jij bent dood!" Soms was ik ook de indiaan en schoot ik met pijl-en-boog. In onze kleuterbeleving waren de indianen de slechteriken en de cowboys de helden. Tegenwoordig weten we dat het eigenlijk andersom was, of dat het allemaal in elk geval wat genuanceerder lag. Of dat er eigenlijk geen reet klopt van het Wilde Westen zoals we dat doorgaans in strips en films krijgen voorgeschoteld.

De meest stuitende weergave van het Wilde Westen ooit treffen we echter niet in een strip of film, maar in een videogame. En dan heb ik het over een van de eerste games met een cowboy en een indiaan erin. Jij bestuurt de cowboy, die overigens alleen een hoed, sjaal en laarzen draagt. De erectie is onmiskenbaar. Al pijlen ontwijkend moet je een naakte indianenvrouw aan de rechterkant zien te bereiken, waarna je haar kunt verkrachten. Ik verzin dit niet – zoek op YouTube maar eens naar Custer's Revenge. Een game uit 1982.

Inderdaad, het dieptepunt in de geschiedenis van cowboygames diende zich al redelijk vroeg aan. Gelukkig kon het daarna alleen nog maar beter worden … en dat werd het ook.

## ECHTE COWBOYS

De échte cowboys waren eigenlijk weinig meer dan veehoeders. In het Amerika van de negentiende eeuw dreven zij grote aantallen koeien (maar soms ook schapen) naar plaatsen waar ze gemerkt, geslacht of verkocht konden worden. Om henzelf en hun kuddes te beschermen tegen veedieven, inheemse stammen en wilde dieren, waren de cowboys doorgaans gewapend met Colts en Winchesters. En die werden uiteraard ook weleens gebruikt, zeker in het pioniersgebied ten westen van de Mississippi, waar aan het begin van de negentiende eeuw nog geen wettelijk gezag was. Maar waarschijnlijk hebben de meeste cowboys nooit een schot op een ander levend wezen gelost.



**WEETJE • WEETJE**

***Het genre van westernfilms kent maar liefst 22 subgenres, waaronder Acid Western, Horror Western, Revisionist Western en Space Western.***

Het geromantiseerde beeld van de cowboy als ruige revolverheld is ontstaan toen mensen in het oosten van Amerika elkaar rond het kampvuur verhalen vertelden over wat er in 'het Wilde Westen' al- »



### LAW OF THE WEST (1985)

**Dat het leven in het Wilde Westen meer omvatte dan schieten, koeien vangen en neuken, kwam tot uitdrukking in de Commodore 64-game Law of the West. Hierin speel je een sheriff die met diverse personages in zijn dorp moet praten. Bij elk tekstje van een ander personage kun je kiezen uit vier verschillende reacties. Vrij normaal tegenwoordig, maar in 1985 was dat revolutionair! Law of the West schijnt zelfs de allereerste game te zijn met deze vorm van interactie.**



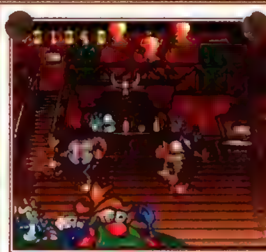
### MAD DOG MCCREE (1990)

**Het Wilde Westen keerde begin jaren negentig succesvol terug naar de speelhallen met Mad Dog McCree. Het betrof een live-action videogame, dus met echte acteurs. Een oude man vertelt je dat de burgemeester en zijn dochter zijn ontvoerd door Mad Dog McCree, en aan jou de taak om op de juiste momenten op de juiste personen te schieten. Dat was best lachen in de speelhal, maar de later verschenen versies voor 3DO, Sega CD, PC, PS3, iOS, Wii én 3DS hadden van mij niet gehoeven.**



### SUNSET RIDERS (1991)

**Deze cowboyvariant op Konami's Contra-games kwam in twee versies naar de arcades: één voor twee spelers en één die je met vier premiejagers tegelijk op boeven liet jagen. De zijwaarts scrollende loop-spring-en-schiet-actie was best populair, wat resulteerde in versies voor de Megadrive en SNES. De vrouwen waren nu wel wat netter gekleed, indianen vervangen door 'gewone' boeven en flessen drank verwijderd.**



### TIN STAR (1994)

**Deze SNES schotelt je een versie van het Wilde Westen voor die volledig door robots wordt bewoond. Je kunt je vizier op die robots niet alleen richten met een gewone controller, maar ook met de SNES-muis en Super Scope. Als je deze in het SNES-tijdperk hebt gemist, is dat niet zo vreemd: hoewel Tin Star in Engeland is ontwikkeld, is deze game alleen in de VS verschenen.**



### OUTLAWS (1997)

**De eerste first-person shooter in het Wilde Westen kwam uit de keuken van LucasArts en was behoorlijk innovatief, want het was de allereerste game met reload-mechanic en een sniper zoom (een half jaartje vóór GoldenEye). De omgevingen zijn minder overtuigend; het Wilde Westen in deze game lijkt heel erg op de omgevingen uit Doom, maar dan met hout betimmerd.** »





# IN WESTERNSFEREN







Buiten de typische westerngames is de invloed van het geromantiseerde Wilde Westen ook op subtielere manieren terug te zien in games als Wild Arms (1996), een typische JRPG, maar dan met een westernthema, Oddworld: Stranger's Wrath (2005), een game vol maffe vervormingen van westernelementen en Red Steel 2 (2010), waarin oosterse sferen en westernelementen samenkomen. Nog subtieler, maar onmiskenbaar zijn de westerninvloeden in The Legend of Zelda: Twilight Princess (2006), waarin Link als koeienhoeder begint en veel verder in zijn avontuur zelfs een shoot-out in een winderig westerndorp moet zien te overleven.









**LUCKY LUKE** (1997)

De stripboeken van Lucky Luke lieten me in mijn jeugd kennismaken met al die heerlijke clichés van het Wilde Westen, waarin 'de cowboy die sneller schiet dan zijn schaduw' het onder meer opneemt tegen historische schurken als de Daltons, Billy the Kid en Jesse James. Eind jaren negentig verschenen de eerste 2D-platformers met Lucky Luke in de hoofdrol voor CD-i, GBC, SNES, PlayStation en pc.



**DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE** (2001)

Je moet er maar op komen: een realtime tactics-game in het Wilde Westen. En het werkte nog ook! De game verplaatst je als premiejager John Cooper naar het New Mexico van 1881 met als doel het vangen van de treinrover El Diablo. Het leuke van de game zit 'm met name in de kleurrijke, eveneens speelbare personages die je daarbij helpen. In 2006 verscheen er een sequel en in 2019 verschijnt zelfs een Desperados III.



**RED DEAD REVOLVER** (2004)

De eerste game in de Red Dead-serie werd in 2002 aangekondigd door Capcom. Helaas zorgde de lastige ontwikkeling van de game ervoor dat hij in 2003 alweer werd gecanceld. Inmiddels had Rockstar Games de rechten van de game echter gekocht om de game in 2004 alsnog uit te brengen. Hoe zouden de Capcom-mannen die de Red Dead-serie hadden opgegeven nu kijken naar Red Dead Redemption 2?



**GUN** (2005)

Deze eerste échte openwereld westerngame laat je genieten van alle geneugten van het cowboybestaan. Dus kun je koeien hoeden, paardrijden, je geweren en pistolen in bullet-time op boeven leegknallen, met dynamietstaven smijten, goud delven, pokeren, met een tomahawk hakken en op dieren jagen. Eigenlijk was Gun zo'n beetje de ultieme cowboygame ... totdat Red Dead Redemption verscheen om die titel over te nemen.



**CALL OF JUAREZ** (2005)

In deze first-person westernshooter speel je wisselend tussen Billy Candle (stealthy-stijl) en Ray McCall (shoot 'em up-stijl). De levels van Billy waren wat minder, met name de platformsecties waren ruk, maar het schieten werkte uitstekend. Al met al was de game van het Poolse Techland succesvol genoeg om er een heuse Ubisoft-franchise van te maken.






» lemaal wel niet gebeurde, en kranten die dit soort verhalen publiceerden daar veel succes mee hadden. Zo ontstonden de spannendste verhalen over indianen, goudzoekers, pelsjagers, superschurken, hoeren, nepdokters en treinrovers, met de cowboys als paardrijdende, lassowerpende, whiskydrinkende en scherpschietende helden in dat circus. En dát is precies het type cowboy dat je in de meeste games kunt spelen. Gelukkig maar, want zo'n simpel veehoedertype spelen zou snel gaan vervelen.



**WEETJE • WEETJE**

***Als je in Mario Party 2 (1999) het spelbord genaamd Western Land kiest, bewegen Mario en zijn vrienden in cowboykleding over het bord. Dat cowboykostuum keerde vorig jaar terug in Super Mario Odyssey.***

## SCHIETEN

De eerste videogames die in de jaren zestig en zeventig in speelhallen en openbare ruimtes (mensen hadden nog geen tv-consoles) verschenen, waren vanwege de zeer beperkte techniek niet echt goed in het vertellen van complexe, emotionerende verhalen. Ze draaiden vooral om schieten. Jij bent hier, de vijand is daar, schieten maar. En wat doen cowboys? Die schieten. Dus is het niet zo vreemd dat er in die tijd heel wat cowboygames verschenen met ronkende titels als Wild Gunman, Gun Fight, Western Gun, Boot Hill, Outlaw, Sheriff, Badlands en Bank Panic.

Met het vorderen van de techniek ontstond er echter ruimte om je wat meer aspecten van het cowboy-bestaan bij te brengen. Zo speelde je in Law of the West (1985) een sheriff die, vanuit een over-de-schouder-perspectief, kon reageren op de misdragingen van de hoeren en boeven in zijn stadje door steeds een keuze te maken uit vier verschillende tekstregels.

Nog veel meer ruimte om als cowboy je ding te doen kreeg je in Desperados (2001), een realtime tactics-game in het Wilde Westen die verrassend goed werkte.

In 2004 verscheen Red Dead Revolver, een lineaire cowboygame met levels en eindbazen. Dan had Gun, de cowboygame die Activision een jaar later uitbracht, toch wel wat meer te bieden, met zijn open wereld, diepgaande vechtsystemen en zeer gevarieerde gameplay.

## 15 MILJOEN

Gun had de ultieme open-wereld-cowboyfranchise kunnen worden, ware het niet dat Rockstar in 2010 Red Dead Redemption uitbracht om die titel definitief te claimen. De game leverde alles wat de GTA-games van Rockstar zo geweldig en populair maakte, maar dan op veel punten nóg beter – en in een cowboy-setting.

Met het waanzinnige aantal van 15 miljoen verkochte exemplaren brak de westerngame eindelijk uit zijn niche en werd duidelijk dat eigenlijk iedereen weleens cowboy wil zijn. En er is maar één game die het westerngevoel minstens zo overtuigend kan neerzetten als de eerste Red Dead Redemption ... Ja, voor mensen die graag cowboytje spelen, breekt er een mooie tijd aan. ✖





### RED DEAD REDEMPTION (2010)

**De grootste en beste cowboygame ooit verscheen in 2010. De prachtige landschappen, het dynamische weersysteem, de spannende shoot-outs, de ongekend hoge kwaliteit van filmpjes en dialogen – het kwam allemaal samen in een meesterwerk dat je als nooit tevoren onderdompelde in westernsferen. Het was echt zo'n game die iedereen móest spelen, zelfs als je niets met cowboys had, en dat resulteerde in meer dan 15 miljoen verkochte exemplaren.**



### LEAD AND GOLD: GANGS OF THE WILD WEST (2010)

**In deze wildwestvariant op Team Fortress 2 moet je als team samenwerken om diverse doelen te bereiken. Dat kun je doen met verschillende soorten cowboys, zoals de Blaster (die losgaat met twee shotguns en dynamietstaven), de Trapper (die met een groot jachtmes en valstrikken ten strijde trekt) of – uiteraard – de Gunslinger, die razendsnel en loepzuiver zijn Colts kan afvuren.**



### WESTWORLD (2018)

**De tv-serie Westworld gaat over een wildwestpretpark voor volwassenen, die de robotachtige burgers naar hartenlust mogen misbruiken en afslachten. Totdat die robotachtige burgers daar genoeg van krijgen. Er is gek genoeg nog geen 'grote' Westworld-videogame verschenen, maar deze mobile game, die wel érg sterk op Fallout Shelter lijkt, is best aardig.**



### WILD WEST ONLINE (2018)

**In deze western-MMO vecht je niet tegen computergestuurde tegenstanders, maar met en tegen door andere spelers bestuurde cowboys. In de dorpen ben je veilig en kun je een beetje farmen en craften, of een paar wanted-posters meepikken. Buiten de dorpen mag iedereen op iedereen schieten. De meeste lol valt te beleven tijdens tijdelijke PVP-showdowns tussen verschillende facties.**



### RED DEAD REDEMPTION 2 (2018)

**In 2016 werd ie aangekondigd voor een release in 2017: het vervolg op de grootste, beste en succesvolste cowboygame ooit. Dat de game vervolgens een jaartje werd uitgesteld, was jammer, maar uiteraard gunde ik de ontwikkelaars alle tijd om Red Dead Redemption 2 nog geweldiger te maken dan zijn voorganger. Of dat is gelukt, lees je elders in deze PU!**

OP NAAR 24 FEBRUARI 2006

# SAMUEL REVANCHEERT ZICH MET... BLACK

**Klassiekers zijn games die iedereen moet hebben gespeeld. Zo niet, dan is dat – zeker in het geval van een PU-redacteur – onacceptabel! In de rubriek Revanche krijgt een van onze redacteuren de kans om zo'n smetje weg te poetsen; deze keer is het de beurt aan Samuel met de game Black.**

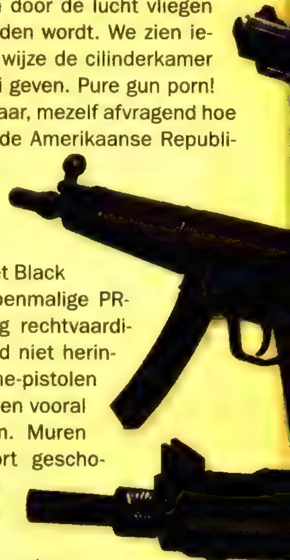
In mijn belevingswereld kun je alle first-person shooters onderverdelen in twee categorieën: de 'Rambo's' en de 'Private Ryans'. De Rambo's zijn de DOOMs en Halo's van deze wereld: schietgames die voornamelijk draaien om de fun van het schieten. Jij bent een eenmansleger met belachelijke wapens en alles wat je ziet moet kapot; veel plezier! De Private Ryans daarentegen zijn de Call of Duty's en Battlefields: jij bevindt je als kwetsbare soldaat midden in een vernietigende oorlog, en je (meestal realistische) wapens vormen het gereedschap waarmee je de chaos zo lang mogelijk probeert te overleven.
Samengevat: in de Private Ryans zit je ín de shit en in de Rambo's bén je de shit. En wie mij een beetje kent, weet dat je bij mij niet hoeft aan te komen met die Private Ryan-shit; ik speel first-person shooters alléén als de nadruk overduidelijk op 'shooter' ligt. FPS-games moeten 'gun porn' zijn, verdomme! En oeh, kijk nou eens: het zijn exact die twee woorden die Black als uitgangspunt heeft genomen!

## DE ULTIEME RAMBO

Black is ontwikkeld door Criterion Games, de studio die vóór Black bekend werd met hun geweldige Burnout-games, en die daarná eigenlijk alleen nog maar Need for Speed-vervolgen en Star Wars: Battlefront-titels mocht ontwikkelen. Nou zou ik meerdere alinea's kunnen vullen met een klaagzang over hoe ontiegelijk zonde dat is, maar dat komt een andere keer. Hoe dan ook: Black werd gehypet als zijnde 'Burnout, maar dan met guns'. Dit zou een shooter worden die schijt had aan alle conventies van die tijd, en dan vooral aan z'n virtuele omgevingen. Black werd gepromoot als een game waarin eindelijk écht alles kapot kon, als een shooter waarin de wapens zo fucking krachtig waren dat de virtuele terugslagen bijna fysiek voelbaar zouden zijn. Blacks gunplay zou intenser zijn dan die van z'n concurrenten en z'n vernietiging ongeëvenaard. Met andere woorden: Black moest de ultieme Rambo-game worden.

## GUN PORN

Dit soort 'power fantasy'-games zijn mij op het lijf geschreven. Ik vond het dus helemaal prima dat ik Black 12,5 jaar na dato alsnog aan de tand mocht voelen. We leven nu immers in een politiek correctere tijd; een tijd waarin militaire shooters per se vrouwelijke hoofdrolspelers moeten bevatten om controverse te voorkomen, en waarin geweld – ook virtueel – moreel gerechtvaardigd moet zijn. Om nu dus zoiets ongegeneerd oppervlakkigs en gewelddadigs als Black te spelen, voelt ... een beetje ondeugend.
Vooral als je kijkt naar de laadschermen, waarin de sterren van de game – de guns – op pornografische wijze worden tentoongesteld. Er wordt zwoel ingezoomd op de loop van een machinegeweer. We zien kogelhulzen in slow motion door de lucht vliegen voordat het magazijn herladen wordt. We zien iemand op bijna liefkozende wijze de cilinderkamer van een Magnum een draai geven. Pure gun porn! Ik kijk er met rode oortjes naar, mezelf afvragend hoe opgewonden een gemiddelde Amerikaanse Republikein hier wel niet van moet worden.



## OERGENOT

De eerste twee, drie uur met Black voelen aan alsof ze het toenmalige PR-gelul van de game volledig rechtvaardigen. Ik kan me bijvoorbeeld niet herinneren wanneer videogame-pistolen voor het laatst zo geweldig en vooral zo hard hebben geklonken. Muren worden langzaam aan gort geschoten, voertuigen exploderen op bombastische wijze na een paar rake schoten. Overal liggen exploderende vaten of landmijnen; ééntje opblazen zorgt vaak voor een Michael Bay-achtige kettingreactie waarbij de lijken op symfonische wijze door de lucht vliegen.













Het kapotschieten van een glazen plafond resulteert in een regen van glasscherven die de vijandelijke troepen eronder perforeren. Werkelijk onvergetelijk spectaculaire shit die je zelfs anno 2018 nog zelden tegenkomt.

Maar niet alleen de explosies en de vernietiging van de omgeving zijn bevredigend; simpelweg de trekkers overhalen van Blacks vele wapens zorgt voor een raar soort oergenot. Als een schot van je Magnum dan toevallig ook nog voor een headshot zorgt (dat een vijandelijke soldaat een paar meter de lucht in doet vliegen), wordt dat genot alleen maar uitvergroot. Mmmmm, yessss ...

## SECUNDAIRE DOELEN

Ja, de eerste uren van Black waren een wonderlijke ervaring die mij meerdere keren hardop sadistisch heeft laten bulderen van het lachen en van de adrenaline. Het fundament van de game – de gunplay – is werkelijk subliem. Zélfs 12,5 jaar later!

En toch bekroop me na die eerste paar uur langzaam een gevoel van teleurstelling. Want hé, helemaal niet alles kan kapot! Sterker nog, de game maakt een raar onderscheid tussen de betonnen muren die kapot mogen en de, euh, houten schuttingen die een nucleaire holocaust blijkbaar kunnen overleven?! Raar ...

Ook heeft de game een raar soort obsessie met het moeten behalen van secundaire missiedoelen, zoals het vinden van laptops en blauwdrukken. Iets wat uit een volledig andere game lijkt te komen en waarmee Black communiceert dat het niet volledig durft te vertrouwen op de lol van het knallen.

En what's up met die kleurloze presentatie? Voor een game die zulke kleurrijke en belachelijke actie biedt, zijn de omgevingen en vijanden verdomd grijs, grauw en nietszeggend. Oké, dit is een Rambo-game, maar esthetisch voelt het allemaal ontzéttend Private Ryan aan, helaas.

## NIKS TE BIEDEN

Sterker nog, wie de game onder een vergrootglas legt, kan al snel concluderen waarom niemand Black tegenwoordig nog kent: de game omarmt z'n 'Ramboheid' immers niet genoeg. Voor een game die bijna letterlijk van je vraagt of je een erectie wil hebben tijdens het spelen, implementeert het rare restricties die je juist van een meer ingetogen, militaire shooter zou verwachten.

Zoals het feit dat je maar twee wapens tegelijk bij je kunt hebben. Oké, dus je biedt me al deze heerlijke wapens, maar laat me er maar twee meedragen?! Waarvan één eigenlijk altijd een shotgun moet zijn, omdat de game vol met deuren zit die je alleen met een shotgun open kan knallen?! (En nog zo'n ding: rocket launchers werken niet op die deuren, Joost mag weten waarom.)

Black bezit een paar van de beste guns in gaming, maar verder weet het niet wat het wil zijn; het strompelt verrassend vaak op schizofrene wijze over de grens tussen 'belachelijke Rambo-game' en 'serieuze militaire shooter'. En dat is jammer. Vooral ook omdat de game naast hogere moeilijkheidsgraden van z'n korte campaign verder geen fuck te bieden heeft: geen multiplayer, geen co-op, geen online, geen extra modi, niks.

Nee, wie de ultieme Rambo-titel wil spelen, moet ik helaas toch maar gewoon weer doorverwijzen naar DOOM (2016). ✖

**Game:** Black
**Release:** 24 februari 2006
**Reden van niet spelen:** De game kwam alleen uit voor de PS2 en de originele Xbox. Ik had destijds nog geen Xbox en weigerde om first-person shooters op m'n PS2 te spelen. Daar vond ik de DualShock 2-controller simpelweg niet voor gemaakt. Ik moest Black – ondanks z'n aanlokkelijke verkooppraatje – dus overslaan.
**Verouderd?:** Technisch gezien heeft Black de tand des tijds eigenlijk nog best goed doorstaan, vooral als je kijkt naar hoe interactief (lees: destructief) de omgevingen zijn. Het probleem zit 'm meer in het gamedesign: Black is een paar uur durende techdemo die eigenlijk alleen maar op z'n pistolen en z'n vernietiging vertrouwt, en verder niet heel veel 'game' te bieden heeft.

**2006** SCORE **82**



**Black is by far de meeste intense shooter-ervaring die ik ooit heb beleefd. Ik droom nu al van een shooter die de verhaallijn van Half-Life mengt met de diepgang van Halo, de vrijheid van Battlefield en de sloopfactor van Black. Black is kort maar krachtig, en soms is dat beter dan lang en taai.**

**2018** SCORE **69**



**Black is de definitie van een fastfoodgame. Het heeft nauwelijks inhoud en het zal je honger niet weten te stillen, maar je bent een leugenaar als je claimt dat je er niet van kunt genieten. Black is een korte, nietszeggende game die z'n matigheid slechts ontstijgt met behulp van z'n heerlijke, vernietigende, krachtige, pornografische guns.**



HET KAN HEUS WEL

# MICROTRANSACTIES DIE WÉL WERKEN

**Ik ben altijd behoorlijk duidelijk geweest over zaken als microtransacties, lootboxes en card packs. Ik vind het niks. Het tast m'n gamebeleving aan, dus opzouten met die hap. De industrie zegt het geld echter hard nodig te hebben. Laat ik ze dan eens helpen met wat extra's die wél tof zijn!**

Microtransacties, en dan met name de pay-to-win-varianten, zijn niet bepaald geliefd bij gamers. En terecht. Zodra developers gameplay en progression bewust trager en taaier maken om je richting die microtransacties te lokken, gaan ze wat mij betreft een grens over. Ik ben het eens met de uitleg van publishers dat het iedereen vrij staat om de microtransacties te kopen of niet, maar dan moeten ze wel van mijn game afblijven. En oké, ik vind het ook niet tof als iemand sneller door een game knalt door deze 'voortgang' te kopen en mij vervolgens verplettert in een multiplayer-match of eerder toffe shit kan ervaren. Fuck that!

Dat moet dus anders kunnen. Ik snap dat games steeds duurder worden om te maken, en wij zijn als gamers een veeleisend volkje. Als het geen sandboxgame is met de grootste omgeving ooit, een co-op- én een multiplayer-mode, een zombie-mode, uitgebreide DLC en minimaal zestien maps, dan vinden we het niks. En o ja: alles moet in 4K met een framerate van 60 fps. Laat ik dus niet alleen een grote mond hebben, maar ook zelf met betaalde alternatieven komen waar gamers wel hun portemonnee voor willen trekken, maar die geen afbreuk doen aan de gameplay.



## NOOB- EN CHEATVRIJE ZONES

Ik zou er blind voor lappen. Niet veel, maar wel wat. Bijvoorbeeld 2,50 euro per maand om toe te mogen treden tot een plek op het serverpark waar alleen mensen spelen die dat ook echt serieus doen. Rage-quitten is einde toegang, cheaten is einde toegang, toxic gedrag is einde toegang. En daar wordt door de developer actief op gelet. Ook worden er voor deze groep gamers toernooitjes en challenges opgezet waar ze uiterlijke in-game-items mee kunnen verdienen die niet op de gewone servers te krijgen zijn. Dat iedereen direct ziet dat je een straight guy of girl bent. Moet je opletten hoe snel zoiets populair wordt!

**Kosten: € 2,50 per maand**

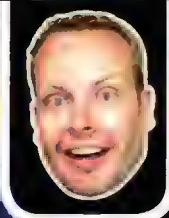
## MOD-LICENTIE



Het modificeren van games is voor veel publishers een brug te ver. Ze willen niet dat mensen in de code gaan lopen rommelen of zijn bang voor mods die vanwege hun insteek (bijvoorbeeld een racistische- of nude-mod) schade aan de reputatie van de game toebrengen. Maar modden is wel tof en het levert vaak mooie en inventieve dingen op. Speel daarop in en bepaal een bedrag voor een mod-licentie. Heb je dat betaald, dan mag je modden, is er een helpdesk als je tegen technische problemen aanloopt en wordt jouw mod ook bekeken door de developer zelf – en wie weet, wordt die wel gebruikt als free map of mod voor de community. Pc-gamers die vinden dat alles in de mod-wereld gratis moet zijn, moeten maar even inschikken. Voor niks gaat alleen de zon op.



**Kosten: € 60,-**



## WEES ECHT UNIEK

Er wordt een shitload aan in-game skins verkocht waarmee je jouw character en wapens 'uniek' kunt maken. Uniek tussen aanhalingstekens inderdaad, want omdat ze vrij cheap zijn, kan iedereen ze doorgaans bereiken. En dan voelt het allemaal toch een beetje aan als de boel flessen, want gamers willen graag écht uniek zijn. Een eigen en herkenbare online identiteit is dus goud waard tegenwoordig. De juiste sneakers zijn voor jongeren net zo belangrijk als die ene vette skin voor je wapen. Maar wat als we een stap verder gaan en in plaats van al die kleine zooi (die dus uiteindelijk niet uniek is) gaan voor echt grote dingen die ook écht uniek zijn? Ik zou bijvoorbeeld best wel een paar tientjes willen betalen voor een eigen stadion in FIFA 19, met mijn naam erop, eigen kleuren et cetera. Te bestellen bij EA. Of een eigen circuit in Forza of Gran Turismo – dat soort dingen.
**Kosten:** vanaf € 15,- (afhankelijk van grootte object)





## EEN ROL IN DE GAME

Een beetje sandbox-game als The Witcher, Assassin's Creed, of Red Dead Redemption heeft duizenden NPC's. Die knallen developers er met behulp van software vrij random uit. Het is (denk ik) daarom een niet veel grotere moeite, en nog steeds werkbaar, om gamers een NPC te laten kopen die er dan uitziet als zij zelf. Scantool maken, gamer scan laten insturen en klaar.
**Kosten:** € 50,-



## 5 GESTOORDE MICROTRANSACTIES

1. Een stuk land kopen in een game die mogelijk nooit uitkomt (Star -kuch- Citizen)
2. Een gelijkspel of extra wedstrijd kopen in FIFA 19
3. Kapsels kopen in NBA 2K18
4. In één keer alle unlockable treinen kopen (Train Simulator 2015)
5. Dansjes kopen in Fortnite (maar dat is heel persoonlijk)

STEL JE ULTIMATE TEAM NOG SNELLER SAMEN MET EEN 12.000 FIFA-PUNTEN -PAKKET

HOEVEEL PREMIUM GOUD-PAKKETTEN KAN IK KOPEN?

| 150 FIFA-PUNTEN | 300 FIFA-PUNTEN | 750 FIFA-PUNTEN | 1.500 FIFA-PUNTEN |
|---|---|---|---|
| KOOPT 1 | KOOPT 2 | KOOPT 5 | KOOPT 10 |

**weetje • weetje**

*Publishers als Activision, EA en Ubisoft verdienen vandaag de dag bijna meer aan microtransacties dan aan de verkoop van fysieke games.*

## CUSTOM SERVERS

Een grote irritatie onder gamers is dat ze bij veel games geen custom server kunnen opzetten. Een server waar ze zelf de matches starten, de deelnemers uitkiezen en de regels bepalen. Kijk naar Fortnite: meerdere squads van vrienden uitnodigen of een eigen toernooi opzetten en 100 man inviten is een nogo. Ja, of je moet een grote influencer zijn – dan mag het wel. Als reden wordt vaak gegeven dat custom servers een zware wissel op het serverpark trekken, en ze willen ook gewoon weten wat men precies doet in zo'n custom match. Nou, ik heb een oplossing: stel regels op, laat gamers betalen voor een custom server en stel een simpele ballotagecommissie in waar gamers langs moeten als ze een custom server willen huren. Kwestie van goed gedrag. Ik weet zeker dat veel gamers daar geld voor over hebben. Bijvoorbeeld als ze een weekend met alleen vrienden willen spelen.
**Kosten:** € 10,- (weekendpakket) ✖

RUMORS GALORE

# PLAYSTATION 5 EN XBOX SCARLETT



**De PS4 en Xbox One zijn inmiddels vijf jaar oud en hoewel we een tussentijdse upgrade hebben gehad in de vorm van de PS4 Pro en Xbox One X, is het zo langzamerhand tijd om uit te gaan kijken naar de échte next-gen consoles. Florian zet alle geruchten voor je op een rij.**

## MEERDERE NEXT-GEN XBOX-CONSOLES

Verreweg het meest hardnekkige gerucht over de volgende Xbox is dat er meerdere versies van zullen verschijnen. Onder meer door het opduiken van vacatures en vage uitspraken van developers én Microsoft zelf heeft het er alle schijn van dat er naast een traditionele Xbox met codenaam Xbox Scarlettt óók een streaming-variant uitkomt met de codenaam Xbox Scarlettt Cloud.

In het geval van de Xbox Scarlettt worden de games gewoon lokaal op de console afgespeeld, en om die reden is er dan ook krachtige hardware aanwezig. De Xbox Scarlett Cloud moet echter dezelfde games via een streamingdienst kunnen afspelen. Naar verluidt wordt Xbox Game Pass om die reden verplicht op de Cloud-variant van de console. En omdat de Scarlett Cloud verder geen dikke hardware nodig heeft, zou deze variant weleens een stuk goedkoper kunnen worden. Wel moet je over een stabiele internetverbinding beschikken, maar daar hebben wij in de Benelux doorgaans weinig problemen mee.







## DE HARDWARE

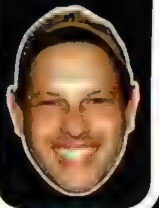
Wat er precies onder de motorkappen van de PS5 en Xbox Scarlett komt te zitten, is nog lang niet bekend, maar de CPU's en GPU's van beide consoles gaan sowieso weer door AMD verzorgd worden. Dat weten we dankzij uitspraken van AMD zelf, maar ook door geruchten over de hardware van devkits die al bij verschillende developers zou staan.

Zo zou de PS5-devkit een GPU gebruiken met Navi-architectuur, custom made voor deze console. Daarnaast wordt er gesproken over een AMD Zen-CPU, die wederom custom made is voor de PlayStation 5. Exacte specs met kloksnelheden en dergelijke zijn uiteraard nog niet bekend, maar er zijn wel geruchten over de rekenkracht van deze hardware. Sony wil met de PS5 namelijk de 10 teraflops aantikken. De originele Xbox One zit op 1,31 teraflops, en dat werd met de komst van de Xbox One S verhoogt naar 1,4 teraflops. De originele PS4 zit op 1,84 teraflops en de PS4 Pro op 4,2 teraflops. De Xbox One X is met zo'n 6 teraflops aan GPU-power momenteel de krachtigste console.

Maar goed, 10 teraflops is een flinke stap ten opzichte van de 6 teraflops van de Xbox One X en wordt daarnaast gezien als de sweetspot als het gaat om het afspelen van games in native 4K. Op de PS4 Pro en in iets mindere mate op de Xbox One X lopen we nog te kutten met upscale-technieken als checkerboard rendering om de 4K-resolutie aan te kunnen tikken, maar dat soort ongein moet definitief de nek omgedraaid worden als de next-gen PlayStation en Xbox eenmaal daar zijn.

## BACKWARDS COMPATIBLE

Ik voorspel hierbij dat zowel de PS5 als de Xbox Scarlett volledig backwards compatible worden met de huidige generatie. En niet alleen de games, maar ook accessoires als controllers en headsets. Zowel Sony als Microsoft hebben laten weten dat de tijd van traditionele next-gen consoles met een eigen afgesloten systeem over is, en Microsoft heeft het officieel al niet eens meer over een next-gen console, maar over een nieuw lid van de Xbox-familie. Microsoft is sowieso al keihard aan het scoren met backwards compatibility op de Xbox One en zal deze trend doorzetten op de Xbox Scarlett. Sony heeft het iets moeilijker gehad omdat de architectuur van de PS3 en PS4 zo verschillend zijn. De PS3 maakte gebruik van de custom Cell-chip, terwijl de PS4 praktisch een pc is. De PS5 krijgt weer dezelfde pc-architectuur als de PS4 en wordt dus ook volledig backwards compatible. Mark my words!



## GAMES

De huidige games voor PS4 en Xbox One worden dus niet alleen compatible met de next-gen consoles, ze zullen ook beter gaan draaien (als ze een update krijgen). Dat zagen we ook bij de overgang van de PS3 en Xbox 360 naar de huidige consoles, waarin games patches kregen en opnieuw werden uitgebracht voor de nieuwe hardware (denk aan games als GTA V en The Last of Us).

Dat gaat sowieso ook weer gebeuren met games die laat in de console-cyclus van de PS4 en Xbox One verschijnen. Zo mag je er rustig van uitgaan dat games als The Last of Us 2 en Death Stranding een PS5-versie krijgen. Op de PS4 speel je die games in 1080p, op de PS4 Pro in 1440p (checkerboard) en op de PS5 in native 4K met hier en daar een hogere framerate.

Er zijn nog maar weinig games aangekondigd voor de next-gen consoles. De enige waarvan we dat nu al weten zijn Cyberpunk 2077, The Elder Scrolls VI, Starfield, Beyond Good & Evil 2, Halo Infinite en hoogstwaarschijnlijk Final Fantasy VII Remake – al komen enkele daarvan ook gewoon voor de huidige consoles uit.

## RELEASE IN 2019

Kunnen we de PS5 en Xbox Scarlett volgend jaar al verwachten? Het is een mogelijkheid, maar dat lijkt toch net iets te vroeg. De PS4 draait op volle toeren en vliegt nog altijd over de toonbank, en Microsoft heeft de Xbox One X eigenlijk nog maar net uitgebracht. Daarnaast heeft alleen Microsoft tijdens de E3 dit jaar gefluisterd dat er daadwerkelijk aan nieuwe hardware wordt gewerkt, maar Sony houdt de lippen al tijden stijf op elkaar. Als de next-gen PlayStation en Xbox inderdaad in 2019 moeten uitkomen, hadden we nu echt al meer details gehad.

Het lijkt inmiddels wel zeker dat de consoles op de E3 van 2019 worden onthuld, en een release eind 2019 is dan weliswaar niet uitgesloten, maar ik gok eerder op maart 2020, nog net voor het eind van het fiscale jaar.

## VIRTUAL REALITY

Wat Microsoft gaat doen op het gebied van VR, is nog steeds onduidelijk, maar er gaan wel flink wat geruchten dat Sony ook aan een nieuwe generatie PlayStation VR werkt. Het is knap dat Sony VR mogelijk heeft gemaakt op de relatief simpele hardware van de PS4, maar de techniek schreeuwt om meer rekenkracht – en die kan de PS5 gaan bieden! Zo wordt het verschil met de volgende generatie Oculus Rift en HTC Vive Pro ook niet zo groot.

Volgens de geruchten wordt PlayStation VR-ondersteuning ingebouwd in de PS5, zodat je geen connectie-box meer nodig hebt. Sterker nog, de next-gen PlayStation VR-headset zou volledig draadloos moeten worden. Do I hear an amen?!

## NIEUWE SWITCH

Niet alleen Sony en Microsoft werken aan nieuwe hardware, maar ook Nintendo zal binnen afzienbare tijd met een nieuwe Switch komen. Sterker nog: voor Nintendo is er zelfs sprake van een bepaalde noodzaak om nieuwe hardware uit te brengen, aangezien er een exploit zit in de Tegra-chip die de Switch aanstuurt. Hierdoor zijn alle Switch-consoles vrij gemakkelijk te hacken, en aangezien het een probleem is met de hardware zelf kan Nintendo het niet oplossen met firmware-updates.

Nu wordt alle hardware van Nintendo al sinds jaar en dag gehackt, maar bij de Switch gebeurt het veel te snel in de console-cyclus. Als Nintendo niets doet, loopt het volledig uit de hand en ik verwacht dan ook dat de Japanners eerdaags met een nieuwe Switch komen. Even voor de duidelijkheid: dat wordt geen echte next-gen Switch met veel krachtiger hardware, maar eerder een Switch XL met bijvoorbeeld een iets groter scherm en intern een aangepaste chipset. ✖

### Trendwatcher Alejandro

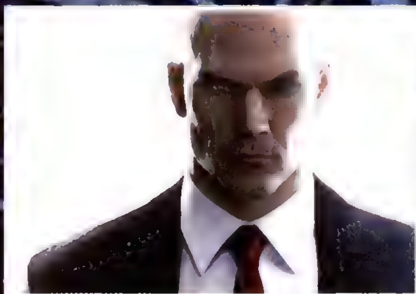
# Werelden van mode en gaming botsen!

*Buenos dias, mooie gamertjes van me! Jullie stijlvolle amigo Alejandro del Joto is terug, en ik wil graag hablar over een van de más importantes dingen des levens: moda! Si, dat is ook belangrijk voor jullie gamers. Laat me jullie vertellen por qué, hihihi!*

## Iedereen 'doet aan' mode

'Ik heb echt volledig mierda aan mode' is een uitspraak die ik vaak van gamers hoor. En het is lógico waarom: bij het woord 'mode' moeten de meeste mensen vaak denken aan uitgemergelde señoritas die de meest onpraktische en onbetaalbare kleding presentar terwijl ze in een rechte lijn over een plank lopen. Hmpf! Of op z'n minst aan tedioso weekendmiddagen, waarbij er verplicht moest worden geshopt in tonto kledingwinkels in monótono winkelstraten. En er zijn, begrijpelijk, muy weinig gamers die dat soort praktijken zien als de definición van plezier. Feit is echter dat, técnico gezien, iedereen van mode houdt. Mode betekent simplemente dat bepaalde kleding op een bepaald momento – of door een bepaalde grupo – wordt gewaardeerd. En aangezien iedereen kleding draagt (uitzonderingen daargelaten, maar laten we het por favor niet over m'n uit de hand gelopen donderdagavond hebben) en bijna iedereen die kleding zelf uitkiest, doet iedereen aan mode. Dat God of War-shirt dat je con gusto draagt? Dat is moda. Die donkere, onopvallende pantalones die je laatst hebt gekocht? Moda. Die simpele afgeprijsde schoenen die je hebt gekocht om te laten zien dat je echt nada met mode hebt? Ook dát is una fashionstatement, baby.

Je hoeft dus niet op de hoogte te zijn van de nueva moda en haute couture (laat staan er bewust aan meedoen; dat is een hobby die vaak net zo prijzig is als dat ie oppervlakkig is) om te claimen dat mode dus een importante onderdeel is van je leven. Want dat is het dus wél. Voor iedereen! En als je dat kunt toegeven, hoef je je dus ook niet estupido te voelen als je met mode bezig bent. Want je moet je sowieso aankleden, si? En je laat je voorkeuren en personalidad graag zien, toch? Exacto. Dus je 'doet aan' mode.





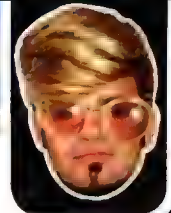


## Extremo importante voor gaming!

Kijk naar de meest memorable personages in de gamewereld. Mario, Link, Lara Croft, Cloud Strife, Ryu Hayabusa ... Wat hebben deze personajes gemeen? Een van de belangrijkste redenen dat ze zo icónico geworden zijn, is dankzij hun onvergetelijke modekeuzes. Iets simple als een stropdas heeft Donkey Kong laten ontstijgen van slechts een aap tot een onmiddellijk herkenbare gaming-leyenda, bijvoorbeeld. Als je de namen van deze personages hoort, zie je hun kleding directamente voor je. Duke Nukem? Rode wife-beater en zonnebril. Dante? Die largo, nonchalante leren regenjas. Agent 47? Een keurig, strak, haast klinisch negro pak. Nathan Drake? Ai caramba, als iemand de stoerheid en masculinidad van het henley-shirt heeft bewezen (uiteraard met minstens dos knoopjes open), dan is hij het wel, hihihi!

Gaming is een medium muy visual – een medium dat erin moet slagen om veel información over personages te communiceren zonder het de hele tijd hardop te zeggen. Daarom zijn de modekeuzes van deze personages zo esencial voor de game-experiencia: ze versterken de ilusión die bij het personage hoort. De strakke outfit van Bayonetta vertelt ons meteen wat een verleidelijke mujer zij is! De prominente hoodie van Ezio Auditore bedekt z'n hoofd en werpt een schaduw over z'n gezicht, wat hem nog meer misterioso maakt. De hoge kraag en cape van Alucard communiceren directamente dat hij van adel is. Si, als kleding de hombre maakt, dan maakt mode de game-industrie!

Mode is zo belangrijk voor gaming dat ook de cosplay-subcultura een steeds prominenter onderdeel van gaming wordt. Men kruipt graag in de huid van hun personage favorito, mede om te ontsnappen aan de zorgen van alledag én om zich stoerder, sterker of mas picante te voelen. En hoe doen ze dat? Exacto: door bepaalde kleding aan te trekken. Door het simular van de mode van die personages! De tragiek is naturalmente dat deze forma van self-empowerment niet beperkt hoeft te worden tot cosplay-eventos; door bewustere modekeuzes te maken kan een ieder zich elke dag krachtiger, succesvoller, memorabeler en aantrekkelijker voelen. Net als Lara en Nathan dus!



# Mode maakt je game-experiencia leuker!



Als ik Street Fighter Cinco speel, kies ik voor Bisons Battle Outfit 1, met die grande schouderpads, zodat hij er nog meer dictatorial uitziet. In Super Mario Odyssey laat ik Mario graag rondrennen in z'n zwembroekje om het vacación-gevoel te versterken. In Bloodborne draag ik graag de ridderlijke Cainhurst Set, voor een extra porción heldhaftigheid en flair. Het is bizar hoe mucho beter mijn game-ervaring wordt als ik het uiterlijk van mijn avatar kan aanpassen aan mijn modevoorkeuren. Niet alleen is het een extra forma van expresión – vooral in multiplayer-games, waar anderen deze decisiónes kunnen zien – maar het versterkt de illusie ook dat ik daadwerkelijk de protagonista van de game ben. Die colección eentjes en nulletjes representa mij, en dus zal het de kleding dragen die ik bonito vind, hihihi!

Dat la mayoría van gamers hier zo over denkt (al dan niet onbewust), is te zien aan zaken als lootboxes. Games als Overwatch hebben millones euro's binnen geharkt door spelers te laten betalen voor dozen virtuál met kledingstukken – die ook nog eens puur estético zijn en werkelijk nada toevoegen aan de gameplay – en gamers trokken er massaal hun creditcard voor! Want jezelf uiten is importante, en een sterke band hebben met je avatar is nóg meer importante. Dit is ook zichtbaar in Dark Souls, dat door mucho fans liefkozend 'Fashion Souls' wordt genoemd. Veel spelers kiezen ervoor om de harnassen te dragen die zij espléndido vinden, hoewel de kleding in dat spel de gameplay wel degelijk beïnvloedt. Als we mode zo en serio nemen in onze games, por qué dan niet in het echte leven?







# De moda-industria neemt gaming serieuzer

In 2015 en 2016 was Lightning, la protagonista van Final Fantasy XIII, het gezicht van het exclusiva luxueuze modehuis Louis Vuitton, voornamelijk voor hun lentecollectie. Niet als grapje, niet als sátira, maar als oprechte, serieuze, miljoenen-kostende marketingcampagne. En hoewel er genoeg mensen in zowel de gaming- als modewereld waren die dit raro of zelfs lachwekkend vonden, was dit een uiterst importante en vooruitstrevende move van de handtassenfabrikant. Door zich volledig achter Lightning te scharen, communiceerden ze namelijk dat ze gaming serieus nemen en dat ze het zien als een volwassen médium. Dat ze geloven dat ook veel chicas gamers zijn. Dat ze gamers eindelijk echt zien als uno van hun doelgroepen. Dat gamers stijlvol en sexy mógen zijn.

Nou kost een degelijk artículo van Louis Vuitton ongeveer net zo veel als een halfjaar huur, dus ik wil jullie niet wijsmaken dat we opeens designerkleding moeten kopen, hihihi! Maar we moeten de colaboración tussen deze twee werelden wel aanmoedigen; het heeft voordelen die onze hobby alleen maar kunnen laten groeien! Personalmente zou ik het ontzettend tof vinden als Levi's opeens spijkerbroeken zou uitbrengen gebaseerd op Mario, om maar even iets locos te noemen. Want wat je ook van deze ontwikkelingen vindt, je kunt niet ontkennen dat het bueno is voor onze hobby om door andere (invloed)rijke industrias gezien te worden als belangrijk. Louis Vuitton ziet Lightning als een echte celebridad, en daarmee ons – de spelers – niet langer meer als lelijke nerds die in de kelder estupido dingen doen achter een monitor. Als de mode-industrie respeto kan tonen voor gaming, dan moet het voor ons al helemaal makkelijk zijn om de bueno kanten in te zien van mode! ✖








## ALLE KLAPPERS VAN VOLGEND JAAR!

# GAMES VAN

**We zitten nog volop met onze neus in de eindejaarsboter, maar het duurt niet lang meer voordat we aan de slag kunnen met alle vette games die voor 2019 gepland staan! Daarom vast een overzicht van de beste games en de verwachtingen van de PU-redacteuren voor komend jaar.**

### BETER DAN 2018?

We zeggen weleens vaker dat we weer het beste gamejaar wat releases betreft hebben gehad. Maar ook 2018 viel absoluut niet tegen met toppers als Forza Horizon 4, Assassin's Creed: Odyssey, Shadow of the Tomb Raider, Spider-Man, God of War, Dragon Quest XI, Detroit: Become Human, Monster Hunter: World, Life is Strange 2, Ni No Kuni 2, Red Dead Redemption 2 en nog veel meer. Kan 2019 daar aan tippen? Ja, dat denk ik wel! Met games als Days Gone, The Last of Us 2, Death Stranding, Ghost of Tsushima, Gears of War 5, Halo Infinite, Bayonetta 3, Sekiro: Shadows Die Twice. Metroid Prime 4, Kingdom Hearts 3, Cyberpunk 2077, Metro Exodus, Resident Evil 2, Anthem, Devil May Cry 5, The Division 2 en al die andere toppers hebben we volgens mij helemaal niets te klagen het komende jaar.

## EXCLUSIVES

### SWITCH

- Shin Megami Tensei V (n.n.b.)
- Bayonetta 3 (n.n.b.)
- Metroid Prime 4 (n.n.b.)
- Fire Emblem: Three Houses (n.n.b.)
- Luigi's Mansion 3 (n.n.b.)
- New Super Mario Bros. Deluxe (n.n.b.)
- Yoshi's Crafted World (n.n.b.)
- Animal Crossing 2019 (n.n.b.)

### XBOX

- Ori and the Will of the Wisps (n.n.b.)
- Gears of War 5 (n.n.b.)
- Battletoads (n.n.b.)
- Crackdown 3 (22 februari)
- Halo Infinite (n.n.b.)

### PLAYSTATION

- Days Gone (22 februari)
- Shenmue 3 (27 augustus)
- Catherine: Full Body (n.n.b.)
- Yakuza 5 (Q2)
- The Last of Us 2 (n.n.b.)
- Death Stranding (n.n.b.)
- Ghost of Tsushima (n.n.b.)
- Final Fantasy VII Remake (n.n.b.)

### NEXT-GEN CONSOLES?

Het lijkt wellicht nog wat vroeg, maar het zou zomaar kunnen dat we eind 2019 ook al de next-gen PlayStation en Xbox mogen verwachten. Check het artikel in dit nummer voor meer info!

### FLORIAN TOP 3

1 **The Last of Us 2** (PS4)
Naughty Dog is de beste gamedeveloper op aarde en ik kijk verschrikkelijk uit naar hun nieuwste kunstwerk: The Last of Us 2. Het eerste deel gaat de boeken in als een van de beste games ooit gemaakt en ik twijfel er niet aan dat deel 2 nog veel vetter gaat worden. Ik heb zelden zulke hoge verwachtingen gehad voor een game, en die gaan nog overtroffen worden ook – let maar op!
2 **Kingdom Hearts 3** (PS4, Xbox One)
3 **Death Stranding** (PS4)





### GRADDUS TOP 3

1 **Days Gone** (PS4)
Ik ben niet echt een graphicshoer, maar jongens wat ziet Days Gone er goed uit! Buiten dat belooft dit qua vibe en narratief een The Last of Us-achtige ervaring te worden, dus mag het geen verrassing heten dat ie bij mij op nummer 1 staat!
2 **Shenmue 3** (PS4, pc)
3 **Metro Exodus** (PS4, Xbox One, pc)

### RAF TOP 3

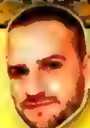
1 **Generation Zero** (PS4, Xbox One, pc)
Omdat ik de belofte voel die State of Decay 2 niet helemaal inloste. Omdat het net ver genoeg is, maar niet te ver van Fallout 76. Omdat ik een back-up wil wanneer The Division 2 niet doet wat ik ervan verwacht. Omdat ik eindelijk een derde vriend heb.
2 **Cyberpunk 2077** (PS4, Xbox One, pc)
3 **The Last of Us 2** (PS4)





# 2019





## SIMON TOP 3

1 **The Last of Us 2** (PS4)

We kunnen er lang of kort over lullen, maar als je me nu zegt dat ik maar één game mag spelen in 2019, dan is het The Last of Us 2. Eigenlijk ben je ook gek als je deze niet op nummer 1 hebt staan. Het is tenslotte alleen maar het vervolg op de beste game ooit gemaakt.

2 **Sekiro: Shadows Die Twice** (PS4)

3 **Anthem** (PS4, Xbox One, pc)



## SAMUEL TOP 3

1 **Doom Eternal** (PS4, Xbox One, Switch, pc)

Doom was de beste game van 2016 omdat het zo absurd gefocust was. Het had één filosofie: agressieve, voorwaartse momentum – en alle gameplay stond in dienst van dat idee. De wapens waren keihard, de glory kills waren verslavend, het leveldesign was complex, de vijanden hadden persoonlijkheid ... de game was perfect! Doom Eternal gaat niet zozeer verder waar z'n voorganger ophield, maar injecteert z'n filosofie met crystal meth. De snelheid ligt hoger, de levels zijn groter, Doom Guy is een destructiever monster geworden en de actie overlaadt de zintuigen. Doom Eternal wordt een stomp in de kloten. Ik kan niet wachten!

2 **Sekiro: Shadows Die Twice** (PS4)

3 **Devil May Cry 5** (PS4, Xbox One, pc)



## JURJEN TOP 3

1 **Resident Evil 2** (PS4, Xbox One, pc)

Ik bewaar warme herinneringen aan de eerste Resident Evil, die in de remake voor de GameCube toch wel zo'n beetje zijn ultieme vorm kreeg – inclusief de over-de-schouder-camera uit Resident Evil 4. En nu gaat Capcom de tweede Resident Evil (uit 1998) dus een vergelijkbare behandeling geven, met graphics waar ik in 1998 slechts van kon dromen, en daar heb ik bijzonder veel zin in.

2 **Bloodstained: Ritual of the Night** (PS4, Xbox One, Switch, pc)

3 **The Last of Us 2** (PS4)







## MARTIN TOP 3

1 **In the Valley of Gods** (pc)

Deze game wil ik hoe dan ook niet missen in 2019. De makers van deze titel hebben ook FireWatch op hun naam staan, en die game heeft een plekje in mijn top 5 lievelingsgames ooit!

2 **Resident Evil 2** (PS4, Xbox One, pc)

3 **Anthem** (PS4, Xbox One, pc)





## WONDERSPONS TOP 3

1 **Ori and the Will of the Wisps** (Xbox One)

Er waren grotere titels om te kiezen, dat weet ik, maar ik ben zo verliefd op het eerste deel en ik heb zo genoten van de tijd met deel 2 op E3 dat ik gewoon niet kan wachten. Niet alleen ziet de game er nog mooier uit dan de eerste, ook de muziek is nog meeslepender. En de nieuwe manier waarop je in een wapenwiel speciale ability's en magie kunt kiezen – zelfs tijdens een gevecht – werkt als een malle. Dit wordt absoluut een van mijn games van het jaar!

2 **Cyberpunk 2077** (PS4, Xbox One, pc)

3 **Shenmue 3** (PS4, pc)





## JJ TOP 3

1 **Metro Exodus** (PS4, Xbox One, pc)

Ook al stapt de industrie er steeds meer van af, ik hou van verhalende shooters in een vette setting. En nu Black Ops 4 geen singleplayer meer heeft en de rest van de games vooral open wereld is, staat deze game bovenaan mijn verlanglijstje. Geen overdadig gezoek naar wat je moet doen, niks fast travellen, geen suffe sidequests, maar gewoon vette actie.

2 **The Division 2** (PS4, Xbox One, pc)

3 **Rage 2** (PS4, Xbox One, pc)

## R.I.P. SKYLANDERS, DISNEY INFINITY EN LEGO DIMENSIONS

# DE DOOD VAN HET TOYS-TO-LIFE-GENRE

**Skylanders, Disney Infinity, LEGO Dimensions, amiibo ... Een paar jaar geleden vulden ze elke game- en speelgoedwinkel; tegenwoordig liggen er hoogstens een paar weg te kwijnen in de budgetbak. Samuel weet waarom.**



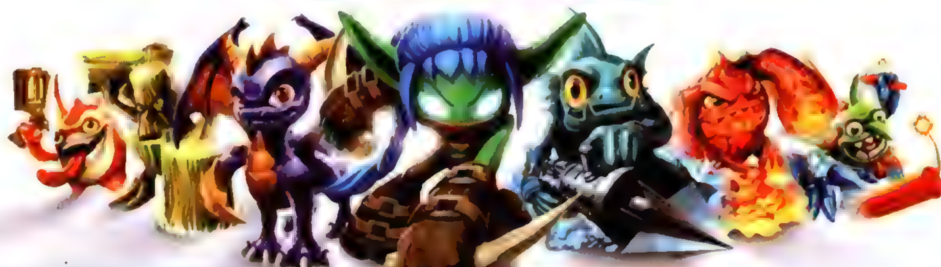
### WAT IS HET PRECIES?

Het toys-to-life-genre ontstond, ogenschijnlijk vanuit het niets, toen Activision in 2011 Skylanders: Spyro's Adventure uitbracht. Het idee was net zo simpel als dat het geniaal was: het vergroten van gameplezier door fysieke speelgoedpoppetjes (lees: hun ingebouwde chip) te scannen en daarmee extra speelbare personages en functies te krijgen in een videogame. Hiermee werd een spreekwoordelijke brug gebouwd tussen speelgoed en videogame, en dat was – aanvankelijk – magisch. Activision verdiende dat jaar een half miljárd dollar met hun gouden concept, en meerdere vervolgen met bijbehorende figuren bleven uiteraard niet uit.

Andere bedrijven wilden natuurlijk ook een punt van deze nieuwe taart, en in 2013 kwam Disney met hun antwoord op Skylanders: Disney Infinity. Het concept was identiek, maar de figuren bestonden niet uit speciaal voor die game ontworpen figuurtjes (zoals bij Skylanders het geval was), maar uit iconische personages uit de stallen van Disney en Pixar, en uiteindelijk zelfs Marvel en Star Wars.

Weer twee jaar later verscheen er nóg een variant op dit concept, deze keer gecreëerd door Warner Bros. Interactive: LEGO Dimensions. Het combineerde het Skylanders-concept met de fysieke speelbaarheid van LEGO én iconische IP's als The Lord of the Rings, Batman, Doctor Who, Harry Potter, Jurassic Park en nog veel meer. Toys-to-life leek een onverwoestbare succesformule.



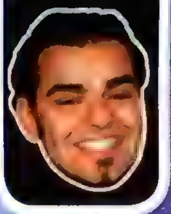
*Het begon allemaal met Skylanders: Spyro's Adventure in 2011.*

### WAAROM WERKTE HET?

In 2011 begonnen gamers zich te realiseren dat gaming steeds meer een digitale hobby aan het worden was. Logisch, want digitale producten brengen nu eenmaal veel voordelen met zich mee ... maar ook enkele nadelen, zoals het niet meer bezitten van een fysiek product.

Het toys-to-life-genre wist deze leegte op te vullen door gamers weer iets te geven wat ze fysiek konden bezitten, vasthouden, verzamelen én ook echt gebruiken. Sterker, diezelfde figuurtjes werden vrijwel onmisbaar, want de enige manier om alles uit een toys-to-life-game te halen, was door de fysieke poppetjes te verzamelen en daadwerkelijk in te zetten. Het feit dat er vele verschillende poppetjes bestonden die niet allemaal even makkelijk te verkrijgen waren, wakkerde daarnaast de verzameldrang aan. Tenslotte vonden velen het gewoon erg leuk om hun verzamelde figuren tentoon te stellen, als kleine trofeeën.

Samengevat: de meeste toys-to-life-games




Het antwoord van Disney volgde in 2013 met Disney Infinity.


In 2015 kwam Warner Bros. met LEGO Dimensions.

werkten omdat 't bijbehorende speelgoed meer waarde bleek te hebben dan normaal speelgoed.

## WAAR BEGON HET MIS TE GAAN?

In 2011 ontstond het genre en nog geen zes jaar later was het dood. Waarom? De Skylanders-franchise had in zes jaar tijd zés verschillende games uitgebracht. Disney Infinity drie games in drie jaar tijd. LEGO Dimensions had in twee jaar tijd een game, drie Story Packs en tien Level Packs uitgebracht, om nog maar te zwijgen over de vele Team Packs en Fun Packs die ook los verkrijgbaar waren. Een van de voornaamste redenen dat men al snel op dit genre uitgekeken raakte, was dus simpelweg de overdaad. De markt raakte oververzadigd met games, uitbreidingen, accessoires en – natuurlijk – poppetjes die steeds meer lades en planken begonnen te vullen.
Een ironisch lot, vooral omdat een andere, soortgelijke markt om exact dezelfde reden ten onder ging: die van de rhythm-action-games met hun plastic instrumenten. Een markt die gedomineerd werd door Guitar Hero (een Activision-IP, net als Skylanders) en vernietigd werd omdat er alleen al in 2009 zés verschillende Guitar Hero-games verschenen.
Toys-to-life-games hadden exact dezelfde fout gemaakt. Een fout die minder impact had gehad als alle onderdelen nog compatibel met elkaar waren geweest, maar de hebzucht van de bedrijven in kwestie stak daar een stokje voor.

## WAT VERERGERDE DE BOEL?

Oudere Skylanders-poppetjes waren vaak niet (of zeer gelimiteerd) te gebruiken in nieuwere games, en bij Skylanders: Superchargers werd ook nog eens van consumenten verwacht dat ze de benodigde voertuigen zouden aanschaffen. Om nog maar te zwijgen over Skylanders: Imaginators, die in-game lootboxes én microtransacties bevatten, bóven op weer een hele lading nieuwe Skylanders-figuren (die al als fysieke microtransacties dienden).
Disney Infinity haalde soortgelijke geintjes uit met figuren die niet of nauwelijks compatibel waren met nieuwere sets, boven op het feit dat elk deel z'n eigen portal nodig had om de figuren mee in te scannen. Dat alles zorgde voor hééI veel plastic meuk, wat dus ook héél veel kostte. En men werd dat – terecht – heel snel zat.
De doodsteek was echter het algemene gevoel van routine en verveling dat om het genre heen hing. Men begon zich steeds meer te realiseren dat het genre eigenlijk helemaal geen toegevoegde waarde had voor 't medium gaming. De magie die men in 2011 voelde toen voor het eerst fysieke poppetjes digitaal op het scherm verschenen, verdween in de loop der jaren. Daarvoor in de plaats kwam het besef dat de games oppervlakkige platformers waren en de speelbare personages er ook best zónder poppetjes aan toegevoegd hadden kunnen worden. Men begon in te zien dat toys-to-life een reden was om meer troep te bezitten, niet om daadwerkelijk meer of anders te gamen.

## HOE MOET HET DAN WEL?

We hebben één grote toys-to-life-speler nog niet genoemd: amiibo. Deze Nintendo-figuren zijn nog steeds (spring)levend (ze verkopen weliswaar nog maar een fractie van de hoeveelheden die ze in debuutjaar 2014 deden, maar er verschijnen nog altijd nieuwe exemplaren én er is een grote groep fans die ze nog altijd loyaal koopt).
Wie deze NFC-figuurtjes naast de Skylanders-, Disney Infinity- en LEGO Dimensions-poppetjes zet, ziet direct waarom: amiibo representeren decennia aan videogame-geschiedenis. Disney Infinity had deze kwaliteit ook een beetje, maar het verbleekt bij de thematische, esthetische en culturele kracht van amiibo. Super Mario, Link, Samus, Cloud Strife, Ryu, Donkey Kong, Pikachu, Mega Man ...
Een ander groot voordeel van amiibo: ze zijn níet voor slechts één game(reeks) gemaakt. Wie een Mario-amiibo heeft, kan 'm bij meerdere games gebruiken en het maakt daarbij ook nog eens zelden uit wélke Mario-amiibo je precies gebruikt (Smash? Odyssey? 8-bit?). Ook slim is dat je geen aparte NFC-lezers nodig hebt; de lezers zijn al ín de controllers van de Wii U en Switch gebouwd. Scheelt geld én plastic troep. Amiibo voelen dus in elk opzicht relevanter, bruikbaarder, meer iconisch en tijdlozer aan dan de overige toys-to-life, en het feit dat amiibo uit 2014 compatibel zullen zijn met een aankomende game als Super Smash Bros. Ultimate, is daarvan het ultieme bewijs.

## HOE ZIT HET MET DE TOEKOMST?

Disney Infinity werd voorgoed stopgezet in 2016; iets wat meer dan 300 mensen hun baan kostte en het einde betekende voor Disney als game-ontwikkelaar. LEGO Dimensions kapte er vorig jaar mee. En de Skylanders-franchise? Daar is al twee jaar geen nieuwe game van uitgebracht. Officieel is de serie even 'op vakantie'. Yeah right.
Laten we er dus niet omheen draaien: het toys-to-life-genre is dood en de kans dat het in de toekomst weer zal herrijzen, is nihil. En nee, het succes van amiibo heeft hierop geen invloed, want amiibo zijn eigenlijk geen échte toys-to-life-figuren: ze ontgrendelen voornamelijk esthetische extra's in meerdere titels in plaats van dat ze speelbare personages toevoegen in één game.
Nieuwere games, zoals de toys-to-life/kaartgame combinatie Lightseekers, faalden vrijwel direct, en ook Ubisofts poging in de vorm van het onlangs uitgebrachte Starlink weet het lot van het genre niet te veranderen. Starlink lijkt niets van z'n voorgangers te hebben geleerd: het speelgoed werkt maar op één game, is niet gebaseerd op een iconische, nostalgische franchise, en het heeft geen daadwerkelijke in-game meerwaarde. Starlink kan namelijk ook worden gespeeld zónder al die plastic meuk, waarmee het z'n toys-to-life-implementatie volledig ondermijnt.
Wie in de toekomst tóch succesvol wil worden met toys-to-life, zal dat alleen kunnen doen met een concept dat het speelgoed in kwestie werkelijk essentieel maakt voor een unieke game-ervaring. Net als Guitar Hero alleen werkte met zo'n plastic gitaar. ✖



Skylanders: Imaginators bevatten in-game lootboxes én microtransacties.


Alleen de amiibo zijn nog niet dood; er verschijnen nog altijd nieuwe exemplaren.



Ook Ubisofts recente poging in de vorm van Starlink wist het lot van het genre niet te veranderen.

TERGEND, IRRITANT, ERGERLIJK, VRESELIJK, STUITEND ...

# GAMECLICHÉS DIE PER DIRECT DOOD MOETEN!

**Bij PU maken drie dingen ons kwaad: 1) kutgames, 2) groente- in plaats van rundvleeskroketten in de kantine en 3) clichés. Vooral de dooddoeners in deze feature willen we NOOOOOIT meer zien!!!**



***Cli·ché*** **[kliesjee] (het; o; meervoud: clichés; verkleinwoord: clicheetje) - Overbekende waarheid, al te vaak gebruikte uitdrukking; = gemeenplaats, dooddoener**

Aldus de Dikke van Dale. Een prima uitleg, al mag het van mij nog een tikkeltje negatiever. Iets met 'tergend' ofzo, want of het nou een gamejournalist is die 'voor fans van het genre' gebruikt of een ontwikkelaar die rode ontploffende tonnen in zijn shooter propt, clichés zijn verschrikkelijk. Een belediging van intellect en creativiteit. De gameclichés in deze feature wil ik (en jij ook, neem ik aan) in elk geval nooooooit meer zien!

## 1 ESCORTMISSIES

**Prime offenders:** *Dead Rising, Assassin's Creed, bijna elke game van Rockstar*

Kijk, ik ben heus niet te beroerd om mijn vriendin 's avonds van het station te halen. Als ik vind dat ik karmapunten nodig heb, help ik zelfs omaatjes oversteken. In games ben ik echter een stuk terughoudender; vraagt een NPC aan mij om hem te begeleiden, dan gaan er alarmbellen af. Het zal potdomme toch geen escortmissie zijn?!

Ik denk dat mijn trauma begon met Natalya 'kogelmagneet' Simonova in GoldenEye. God, wat was dat mens dom! Bijna net zo dom als de survivors in Dead Rising. Of Ashley Williams in Resident Evil 4. Of de NPC's in bijna elke Rockstar-game. Of de specialists in Far Cry 5. Of ...

Het probleem is dat je je plotseling moet aanpassen aan het tempo en de verstandelijke vermogens van de AI, en laat dat nou net een van de lastigste dingen zijn om te programmeren. Je zou dus denken dat escortmissies inmiddels iets uit het verleden zijn, maar nee: developers zijn er nog steeds dól op. Ugh.



*Links Ashley Williams in RE: 4.*

## 2 UNSKIPPABLE CUTSCENES/ TUTORIALS

**Prime offenders:** *Monster Hunter, Metal Gears Solid, Max Payne*

Cutscenes zijn prima en kunnen echt wat toevoegen aan de emotionele binding met een game, maar als de ontwikkelaar niet oplet, kunnen deze filmpjes omslaan naar kutscènes, en we weten allemaal hoe kut die zijn. Vooral wanneer je ze niet kunt skippen, raaaaaah!!!

Misschien nog wel vervelender dan unskippable cutscenes zijn unskippable tutorials. Hierin moet je namelijk ook nog fysieke handelingen verrichten, zodat de verschrikkelijke, tijdverspillende nutteloosheid van alles tot diep in elke porie van je lichaam doordringt. Ik game verdomme al bijna dertig jaar! Ik wil niet als een kind worden behandeld!

Laat ik maar niet beginnen over games met unskippable cutscenes in de tutorial.



*Max Payne*

## 3 VERLOREN KRACHTEN/WAPENS DIE JE TERUG MOET KRIJGEN

**Prime offenders:** *Batman: Arkham-games, Metroid, Prototype*

Oh boy, deze is zo irritant. Soms, als het aan het begin van een game gebeurt en je als voorproefje alle powers/wapens tot je beschikking hebt die daarna weer worden afgenomen, kan ik er nog mee leven. Je hebt dan sowieso niet het idee dat je ze 'verdiend' hebt en je weet dan in elk geval waar je het voor doet.

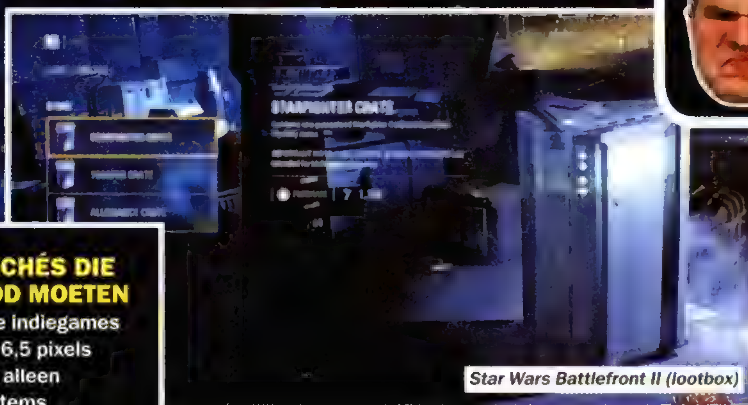
Maar als je shit botweg wordt weggenomen omdat je 1) gevangen wordt genomen, 2) aan geheugenverlies blijkt te lijden, 3) gewoon omdat het kan, dan word ik gek. Knapt er iets. Ik heb er t*f*s-t*r*ng 50 uur over gedaan om die gouden Kalashnikov te bemachtigen en nu pakt één of andere lul hem gewoon van me af?! Dus, verloren krachten/wapens die je terug moet krijgen. Eigenlijk een trucje dat World of Warcraft met elke nieuwe expansie flikt ...



*Batman: Arkham City*



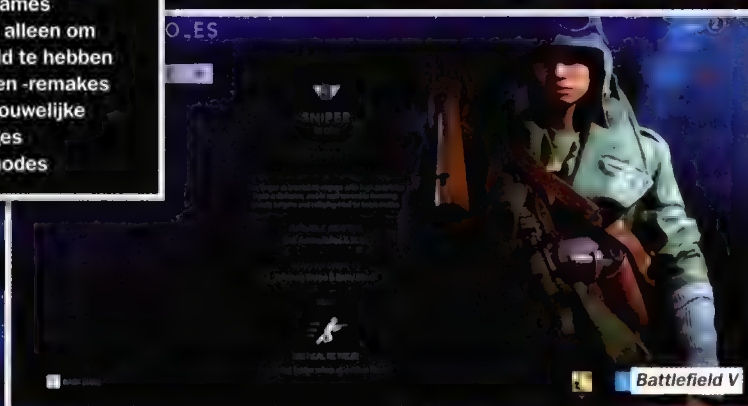

Call of Duty Blackout (battle royale)


Star Wars Battlefront II (lootbox)

### RECENTE CLICHÉS DIE METEEN DOOD MOETEN

- Minimalistische indiegames opgebouwd uit 6,5 pixels
- Lootboxes met alleen 'cosmetische' items
- Gimmicky VR-games
- Open werelden alleen om een open wereld te hebben
- HD-remasters en -remakes
- Geforceerde vrouwelijke hoofdpersonages
- Battle royale-modes


Battlefield V Firestorm (battle royale)


Battlefield V

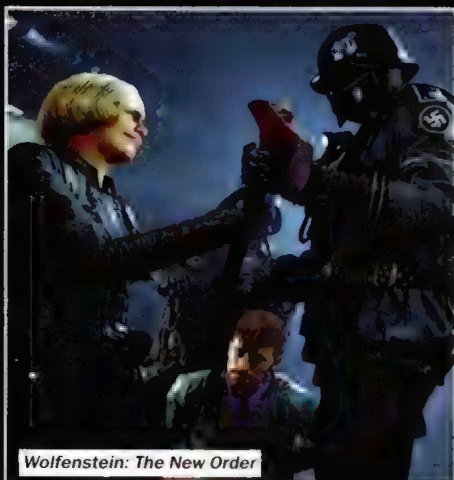
## 4 BACKTRACKING

**Prime offenders:** *Halo, Wolfenstein, Call of Duty*

Zeker, backtracking kan best tof zijn. Neem Metroidvania's waarin je langs een verhoging met een prachtig glimmend nieuw wapen loopt, waar je alleen nét niet bij kan. Een uur later heb je echter de dubbele jump ontdekt en druk je het wapen stevig aan je borst. Ook een spel als BioShock begrijpt backtracking.

Dat zijn echter uitzonderingen. Het gros van de games gebruikt backtracking als een goedkope manier om de speelduur op te rekken. Eén van de weinige minpunten aan Wolfenstein: The New Order is bijvoorbeeld het feit dat je regelmatig op je schreden terug moet keren.

Iets minder erg dan traditioneel backtracken, maar nog altijd lui gamedesign is het recyclen van levels. Gelukkig nemen de meeste ontwikkelaars de moeite om een en ander te veranderen (een ingestorte muur hier, een ontplofte auto daar) al heb ik Call of Duty's gespeeld die z'n levels letterlijk één-op-één kopieerde ... of verzin ik nou gewoon dingen omdat die CoD-games sowieso op elkaar lijken?


Wolfenstein: The New Order

## 5 KEUZES ... DIE VRIJWEL GEEN INVLOED BLIJKEN TE HEBBEN

**Prime offenders:** *The Walking Dead, Deus Ex, Skyrim*

Het leven zit vol keuzes. Soms niet zo belangrijk (wat eet ik vanavond?), soms cruciaal (wat eet ik vanavond als toetje?), maar altijd zorgt het ervoor dat de uitkomst nét effe anders is dan wanneer je voor de andere optie was gegaan.

Games kunnen dergelijke complexe systemen steeds beter nabootsen – denk aan Life is Strange of The Witcher 3. Helaas zijn er nog altijd titels die de belofte van keuzevrijheid doen, maar in de praktijk net zo interactief blijken als een boek. Ik kan er nog steeds niet over uit hoe teleurgesteld ik was toen ik er tijdens een tweede playthrough van The Walking Dead achter kwam dat het *SPOILER ALERT* geen reet uitmaakt of je het eten uit de kofferbak steelt of niet!

Er zijn legio andere voorbeelden. Laten we het er echter op houden dat we het cliché van keuzes die achteraf totaal geen invloed hebben op wat dan ook nóóit meer willen zien!



The Walking Dead

## 6 MUTERENDE EINDBAZEN

**Prime offenders:** *Final Fantasy, Resident Evil, elke Japanse shoot-/beat 'em up OOIT*

Een goede eindbaas is als een kersenbonbon bij je after dinner-koffie. Je bent lekker aan het uitbuiken van alle spannende avonturen die je hebt beleefd, en dan moet je nog één keer je skills aanwenden om die laatste baas te verslaan. Soepel draai je om 'm heen, hem volpompend met lood en "whappa" – met één welgemikt schot tussen z'n ogen stort die bastaard ter aarde. The end ... maar wacht, waarom staat hij op? En waarom komen er allemaal rare stekels uit zijn rug?

Yep, je hebt te maken met een muterende eindbaas, en da's geen pretje. Stiekem was je namelijk wel klaar met die game, maar nu moet je nog 4 mutatievormen, 23 game over-schermen en 6 walkthrough-video's (waar moet ik hem raken?!) doorploegen om er een eind aan te breien. Succes! ✖


Final Fantasy X

# TOVENAARS EN OLD SCHOOL GAMEN

# RUNEFEST 2018



**Iedereen mag dan denken dat RuneScape verleden tijd is, maar de duizenden *(fo' real)* mensen op het jaarlijkse RuneFest denken daar heel anders over. Los van alle gezelligheid en mede (waarover straks meer) vond Wonderspons het sowieso een prima idee om dit festival te bezoeken, ook omdat de game uitkomt op mobiel.**









Het is gênant om naar een festival gestuurd te worden van een game waarvan je weet dat ie groot wás, maar waarvan je er pas ter plekke achter komt dat ie nog steeds groot ís. En RuneFest is een tastbaar voorbeeld van dat laatste. Duizenden 'nerds' (en geloof me, dat woord is wat mij betreft een geuzennaam) trokken dan ook naar Farnborough vlak bij Londen om niet alleen de mobiele versie van RuneScape 3 en Old School RuneScape te spelen, maar vooral om hun vrienden te ontmoeten, flink pils en mede te tanken én te genieten van de showcases, toffe cosplay en de Q&A's. En ik kan niet anders zeggen: het was het vetste community-event waar ik ooit naartoe ben geweest.

Scapers blijken warm en fijn – zoals dat plekje op je bed waar de kat de hele dag heeft gelegen waar jij even op wegdommelt, wakker schrikt en beseft dat je zomaar een uur van je tijd kwijt bent. *Sure*, ze nemen elkaar in de zeik (*fuck it*, zelfs ontwikkelaar Jagex neemt zowel het hele bedrijf als de vete tussen de Scapers van het moderne RuneScape en Old School RuneScape in de maling), maar het is een knuffelfeest als een malle. Er is een band tussen die mensen die je niet snel op een FIFA-party of CoD-fest ziet (bestaan die überhaupt?). Dus ook ik, als malle ouwe bok die geen fuck van de game snapt, word verwelkomd alsof ik al jaren part of the gang ben.

## ROYAL PHILHARMONIC

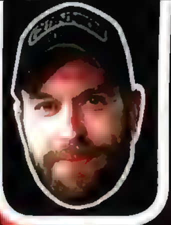
Zelfs als n00b word je volop vermaakt, want Jagex pakte flink uit. Op vrijdag speelde het Royal Philharmonic Concert Orchestra live de tunes van de games voor een zaal vol kippenvel. Mocht je niet weten wie die muzikanten zijn; ze zijn


















Flessen met mead oftewel mede; en je wilt niet weten hoeveel van dat vocht een Wonderspons kan opnemen.




ook verantwoordelijk voor grappige deuntjes als de Harry Potter-theme, speelden Jurassic Park live en hebben een tijdje de Alien-deuntjes gepingeld. En dat allemaal ondersteund door het verhaal van Mark Ogilvie, designer van Jagex, en duidelijk in zijn element als piraat met een grote hoorn met mede. Zelfs hij is een man die met beide benen op de grond graag laat zien dat hij luistert naar wat de fans te vertellen hebben.
Tijdens het hele event was die vibe voelbaar. Iedereen kon je aan zijn of haar jasje trekken om vragen te stellen en foto's te maken. Zie je dat bij een Kojima-productie? Dacht het niet. Gaat Cliffy B lekker chillen met de mensen? Nope.
Sommigen waren wel wat hardnekkig toen ze achter de mensen van Jagex (en ons) aanliepen naar het hotel. De luxe, als vliegveld ingerichte toko was vol, de boel stond op springen. Er moest politie bij komen om de handel te ontzetten (vanwege influencers, maar ik wijs naar niemand). Maar met de rust eenmaal teruggekeerd gingen alsnog de hoorns met mede rond (oké, da's dus gefermenteerde honing met water en nog wat zooi, en de Vikingen waren groot fan).

## BACK

Ook al speel ik geen RuneScape meer, ik ben besmet met het enthousiasme van de bezoekers van RuneFest 2018. Ik genoot intens van wat RuneScape nog steeds met mensen doet én hoe close de community nog is. Dus een aanrader: ga eens kijken. Want soms vergeet je community's die ondertussen een nieuwe wereld hebben gebouwd waar wij niet van afweten, of nog leven in een wereld die wij allang vergeten zijn. O, en ze hebben badeendjes. ✖









## LAAT JE NIET VERLEIDEN

# SUPER SEDUCER 2

**En wéér kwam Martin handenwrijvend op me af met de woorden 'ik heb precies de game voor jou, Ed'. Meestal slaat het dan helemaal nergens op, zoals met die paardengame laatst, maar ik moet toegeven: Super Seducer 2 is mij op 't lijf geschreven!**

Sorry als jullie door de intro en het artwork op het verkeerde been zijn gezet, want wat ik deze maand door Martin in mijn handen gedrukt kreeg, is eigenlijk te sleazy voor woorden. Maar goed, je hebt je eigen gamerubriekje of niet, dus: a man's gotta to do what a man's gotta do. Nu we het er toch over hebben: met deze zin heb ik misschien wel de essentie van Super Seducer 2 te pakken. De meneer die deze game bedacht heeft en er zelf de hoofdrol in speelt (zelfbenoemd datingcoach Richard La Ruina), denkt namelijk dat hij weet wat mannen moeten doen om vrouwen te versieren ... al is daar in mijn ogen wel het een en ander mis mee.

## Gewoon slecht?

De game is verdeeld in elf hoofdstukken/verhaaltjes, die weer bestaan uit korte scènes, waarbij jij een goed antwoord moet geven op de vraag die voortkomt uit een bepaalde situatie. Die scènes worden gespeeld door echte mensen (acteurs ga ik ze niet te noemen; hiermee vergeleken zijn de jongens en meiden uit SpangaS allemaal Oscarwaardig) en de scène wordt gestopt op een moment dat jij een keuze moet maken.

Voorbeeld: je zit te kletsen met een leuke vrouw. Een oude dame die langs jullie tafeltje loopt, gaat plat op haar smoel. Wat doe je:

A: Je zegt: "Ik hoop dat ik nooit zo oud word en jong sterf ... met jou."

B: Je helpt haar op te staan.

C: Je begint keihard te lachen.

D: Je filmt de liggende vrouw.

Oké, dit kan niet fout gaan. Je geeft het goede antwoord en de scène gaat verder. Niet dat je hier iets van leert of zo, maar toch lijkt dat wel de bedoeling, want na elke keuze wordt jouw antwoord door Richard La Ruina, geflankeerd door een soort harem, even nabesproken.

Kijk, als het allemaal op dit niveau was gebleven, zou het nog steeds een hele slechte game zijn geweest, maar er is meer aan de hand.






*Richard La Ruina speelt een blinde nazi.*

## Banaal

Goed, we hebben dus tenenkrommend slecht gespeelde scènes. Domme vragen. Voor de hand liggende antwoorden. Belachelijke verhaaltjes ... Ach, ik heb wel ergere dingen meegemaakt in deze rubriek. Hier blijft het echter niet bij, want sommige scènes zijn in mijn ogen echt niet oké. Je zegt tegen je date dat ze even onder de tafel moet kijken voor een verrassing en jij hebt ondertussen je lul uit je broek gehaald? Je geeft als manager aan wat je vindt van een plan van een ondergeschikte door te masturberen in een plantenbak? Je stopt stiekem iets in het drankje van je date? Je sluit de deur van je directeurskamer en probeert de secretaresse aan te randen? Inderdaad, dergelijke scènes spelen zich voor je ogen af als je voor deze antwoorden kiest. Natuurlijk blijken die antwoorden achteraf fout, maar het is vrouwonvriendelijk en vulgair.

## Goede smaak

Overigens begrijp ik nog steeds niet wat nou precies de deal is van Super Seducer 2. La Ruina beweert jou te willen leren hoe je vrouwen moet verleiden, maar is dat nou serieus bedoeld? Door de idiote antwoorden zou je denken van niet, maar diezelfde antwoorden worden zoals gezegd wel weer heel serieus op een Dr. Phil-achtige manier nabesproken.

Nee, deze game is gewoon een belachelijk allegaartje dat hier en daar ook nog discriminerende trekjes vertoont. In een hoofdstuk waarin de scènes worden gespeeld door een dikke Arabier wordt geïnsinueerd op het feit dat Arabieren meerdere vrouwen hebben (onbetaalde hoertjes worden ze genoemd) en stelt deze man de vraag aan zijn date of ze weleens op een paard heeft geneukt.

Kijk, wie mijn bijschriften kent, weet dat ik ook niet altijd even politiek correct ben, maar wat Super Seducer 2 ons voorschotelt, is wat mij betreft meer dan ranzig.

Ik zou haast zeggen: die meneer De La Ruina moet eens keihard van achteren genomen worden door een bronstige berggorilla! ✖




*Meneer La Ruina kán 'm er vermoedelijk alleen maar een klein stukje in steken ...*

FLORIANS

# HARDWAREHOEK



**Voor de Hardwarehoek van deze maand heeft Florian speciaal zijn lenzen opgepoetst om optimaal te kunnen kijken en genieten van de eerste 4K pc-monitoren met een refreshrate van 144 Hz!**

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



ASUS

## ROG SWIFT PG27UQ

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

**4K PC-MONITOREN WAREN ALTIJD GEBONDEN AAN EEN MAXIMALE REFRESHRATE VAN 60 HZ. MET DE KOMST VAN DE ROG SWIFT PG27UQ IS DAAR EINDELIJK VERANDERING IN GEKOMEN.**

Sinds kort is het zelfs voor de meest veeleisende pc-gamer eindelijk een optie om games in 4K te spelen, mits je daarvoor de computerpower hebt, natuurlijk.
Met de nieuwste generatie videokaarten is het inmiddels mogelijk om games boven de 60 fps in native 4K te draaien, en ASUS en Acer springen daar op in door de allervetste gamingmonitoren tot nu toe te lanceren. In het geval van ASUS gaat het om de ROG Swift PG27UQ.
Op papier is dit een beest van een gaming-monitor (zie kader specs) en ook in de praktijk valt de monitor absoluut niet tegen. De combinatie van native 4K, HDR en een hoge refreshrate is heilig, en door de goede specs zien pc-games er mooier uit dan ooit. Door de vele dimming zones worden de halo-effecten geminimaliseerd en blijft zwart ook redelijk zwart, voor zover dat kan met een lcd-paneel.
Daarnaast moet ik ASUS een pluim geven voor de fabrieksinstellingen van de monitor. Out of the box is het paneel al prima gekalibreerd en levert mooie kleuren, die samen met de hoge helderheid uit je scherm spatten.
Ik heb eigenlijk niets te zeiken over de ASUS ROG Swift PG27UQ, al moet ik zeggen dat 27 inch eigenlijk net iets te klein is voor 4K. Ik had liever een 32inch-versie gezien. Aan de andere kant; deze 27inch-versie is al niet te betalen. Dus ja, het is vermoedelijk de vetste gaming-monitor waar ik ooit mijn ogen op heb gericht, maar als je wilt genieten van deze state of the art techniek, betaal je wel de hoofdprijs!

**PRIJS: € 2399,-**

**SPECS**
**Paneel:** 27 inch, 16:9, 4K IPS
**Kleurenbereik:** 97% DCI-P3, 99% Adobe RGB
**Brightness:** 600 nits typical/1000 nits peak
**Contrast:** 1000:1 typical/50.000:1 HDR
**Latency:** 4 ms
**Max Refresh Rate:** 144 Hz
**Full Array Local Dimming:** 384 zones
**High Dynamic Range-support**
**G-Sync-support**

ACER

## PREDATOR X27



**ACER HEEFT EVENEENS EEN 4K PC-MONITOR MET EEN REFRESHRATE VAN 144 HZ OP DE MARKT GEBRACHT. DEZE PREDATOR X27 IS DAARMEE EEN FRAAI ALTERNATIEF VOOR DE ASUS-MONITOR.**

De Predator X27 is een directe concurrent van de ASUS ROG Swift PG27UQ en heeft dan ook exact hetzelfde paneel en specs. Toch zijn er wel een paar verschillen als het gaat om de voet, afwerking, settings en prijs.
Om te beginnen is de Acer Predator X27 wat minder schreeuwerig dan de ASUS en iets strakker afgewerkt. Zo zit er op de ASUS-monitor een led-logo op de achterkant en projecteert het zelfs het logo onder je monitor op je bureau. De Acer heeft alleen een led-strip aan de onderkant van de monitor. Uiteraard zijn de leds volledig te customizen of uit te zetten.
De voet van de Acer is steviger en neemt minder ruimte in. Zeker iets om rekening mee te houden als je beperkte ruimte hebt op je bureau. Houd er verder rekening mee dat de out of the box settings lang niet zo goed zijn als bij de ASUS-monitor. Ik heb flink moeten kloten om de beeldkwaliteit op hetzelfde niveau te krijgen en moest zelfs de local dimming handmatig aanzetten, want dit staat standaard uit! Bizar. De Acer Predator X27 is daarnaast nog iets duurder dan de ASUS-monitor.
Tja, die prijzen zijn echt wel een dingetje, maar OMG wat zien al die andere monitoren op de markt er nu crappy uit. Ik ben verpest! ✖

**PRIJS: € 2499,-**






# OCULUS QUEST EN RIFT 2.0

**Technisch gezien is de HTC Vive Pro op dit moment de meest indrukwekkende VR-headset, maar Oculus gaat binnenkort vol in de aanval met de Oculus Quest!**

HTC richt zich duidelijk op simpelweg de vetste hardware met hun Vive-headsets, maar Oculus gaat zich voorlopig vooral focussen op het gebruiksgemak. Oculus heeft natuurlijk al de Rift en de instap Oculus Go, maar er komt nu een tussenstap die op vele manieren een evolutie is van de Rift: de Oculus Quest.

## Draadloos

Het idee achter de Quest is dat er VR-ervaringen op gespeeld en gecheckt kunnen worden die niet onderdoen voor de Oculus Rift en zelfs beter worden door extra functionaliteit.

De key features van de Quest zijn dan ook fantastisch te noemen. Zo is ie geheel draadloos! De kabels in de gebruikelijke VR-headsets breken de illusie van VR behoorlijk en ze zijn daarnaast gewoon rete-irritant als je aan het gamen bent. Er zijn wel add-ons te krijgen voor de Rift en de Vive om de headsets draadloos te krijgen, maar bij de Oculus Quest is dit al standaard ingebouwd.

## Stand-alone

Sterker nog, je hebt helemaal geen peperdure gaming-pc nodig voor de Quest, want het is een standalone apparaat! Het is ongelooflijk hoe snel de techniek gaat. Zo'n twee jaar geleden hadden we nog NASA-pc's nodig om VR aan te kunnen sturen en nu zit de hardware gewoon zonder problemen al in de bril zelf. Je zou de Oculus Quest de standalone-versie van de Rift kunnen noemen.

Maar het wordt nog gekker, want de Oculus Quest heeft in tegenstelling tot de Oculus Rift en de HTC Vive ook geen externe sensoren meer nodig! Ook de tracking zit volledig in de headset zelf en zo ben je voor room scaling dus niet meer gebonden aan de ruimte waar je de camera's of lighthouses hebt staan. Hierdoor kan Oculus Quest zelfs room scaling mogelijk maken, in meerdere ruimtes. Ik heb al tech-demo's gezien, waarin je letterlijk naar andere kamers in je huis kunt lopen. Het is mind blowingly vet.

## Betaalbaar

Oculus Quest doet alles dat de Rift kan, maar dan beter en zonder dat je daarvoor aan een extern apparaat verbonden moet zijn. Oculus Quest wordt de nieuwe standaard in de VR-industrie en ik was nog even bang dat we daarvoor wel heel diep in de buidel moeten gaan tasten, maar ook dat valt heel erg mee. De Oculus Quest moet in de lente van 2019 uitkomen voor 'maar' 399 dollar. Bizar om te bedenken dat we voor dezelfde ervaring twee jaar geleden alles bij elkaar zo'n 3000 euro moesten neerleggen.



## Oculus Rift 2.0

Oculus heeft ook laten weten te werken aan de echte opvolger van de Rift, die we waarschijnlijk eind 2019 mogen verwachten. Deze headset zal weer (draadloos) aangestuurd worden door een pc en gaat voor een echte next-gen ervaring.

De resolutie van de schermpjes gaat omhoog, de field of view wordt veel breder, uitgebreidere hand-tracking en zelfs ingebouwde eye-tracking. Hierdoor ziet de headset letterlijk waar je naartoe kijkt en past daar de scherpte van het beeld op aan. Gevolg: beelden worden veel strakker, er kan beter gespeeld worden met het 3D-effect en het kost minder rekenkracht om alleen het gedeelte waar je naar kijkt in een hoge resolutie te renderen.

Oculus heeft prachtige VR-hardware in de pijplijn zitten voor 2019, laat dat duidelijk zijn!

REVIEW

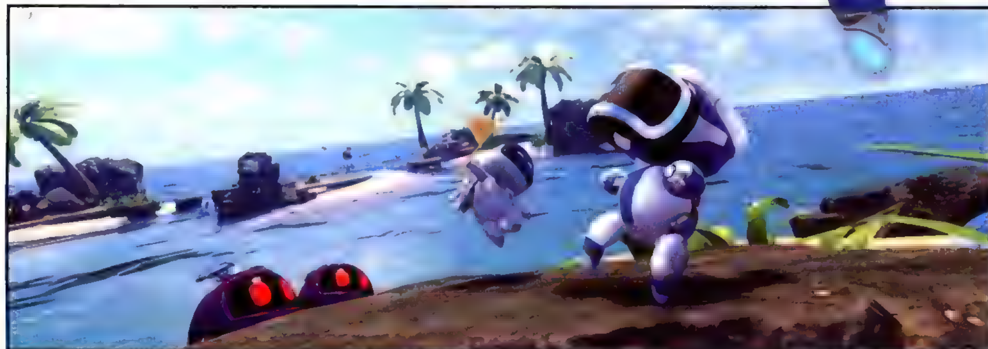
# ASTRO BOT RESCUE MISSION

**Iedereen met een PlayStation VR-headset heeft vast weleens kennisgemaakt met die vriendelijke robotjes in Playroom VR. Deze zogenaamde Astro Bots krijgen nu een hoofdrol in hun eigen game!**



Astro Bot Rescue Mission is een old school platformgame, waarin je met Astro Bot je andere robotvriendjes moet zien te redden.
De game wordt gewoon gespeeld met de DualShock 4-controller, maar door het gebruik van PlayStation VR kan je overal in de spelwereld om je heen kijken. Dat zal je ook moeten doen, om bijvoorbeeld beter te kunnen inschatten hoe groot een jump is en om te zien waar er verborgen gebieden zijn. De game deed me een beetje denken aan Lucky's Tale, maar is eigenlijk op alle fronten beter uitgewerkt.

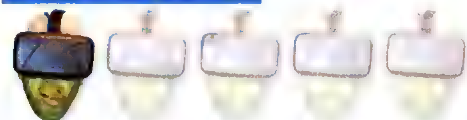
Met Astro Bot ren, spring en swing je met je Hookshot door de werelden en unlock je hier en daar nieuwe wapens en moves, zoals een watergun. De hele flow in de game is fantastisch en ondanks dat het verhaal nergens op slaat, word je gepusht om verder te spelen door de leuke en uitdagende gameplay. Games als Lucky's Tale en Moss hebben al laten zien dat platformgames en VR een topcombinatie is en Astro Bot Rescue Mission onderstreept dat nog maar eens.
Na het spelen van de Playroom VR demo's had ik meer van hetzelfde verwacht van Astro Bot Rescue Mission, maar dat blijkt absoluut niet het geval. Het is een ontzettend leuke stand-alone platformer geworden die iedereen met een PS VR-headset zou moeten checken. Meer van dit, Sony!



SCORE:



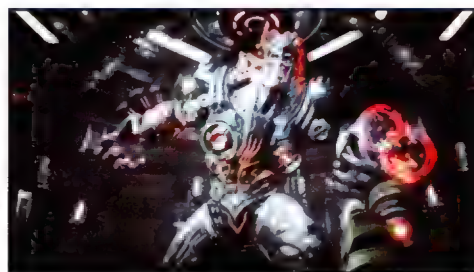
KOTSGEHALTE:



REVIEW

# UNEARTHING MARS 2: THE ANCIENT WAR

**Het eerste deel van Unearthing Mars had ondanks uiteenlopende gameplay-elementen te weinig diepgang. In deel 2 zitten minder gameplay elementen en nog minder diepgang, maar fuck, wat voelt 't goed!**



De on-rails shooter-stukjes waren in het eerste deel by far het leukst en daar bestaat het tweede deel dan ook grotendeels uit. De game gooit je vanzelf van scène naar scène en dat geeft je de mogelijkheid om te genieten van de vette scifi-setting, die meesterlijk in beeld komt. Het is grafisch een van de mooiste VR-games voor PlayStation VR, en draait bovendien als een tiet. Nergens een framerate drop kunnen zien, zelfs niet in de meest hectische shootouts, zo smooth.
Het knallen met de PlayStation VR Gun werkt super goed en grafisch is Unearthing Mars 2 helemaal top, maar sjeezus, had er verdorie niet iets meer variatie in de game kunnen zitten?! In iedere scène word je op een vast punt geplaatst en moet je op alles schieten wat beweegt. Je kunt niet van wapen wisselen, je kunt niet schuilen en je kunt niet van plek wisselen. Er zit dan ook totaal geen tactiek in de game, je moet gewoon schieten, that's it.
De gameplay mag dan goed aanvoelen met de PlayStation VR Gun in je handen, maar door het gebrek aan variatie wordt het al snel een behoorlijk saaie bende.



Bizar hoe er in Unearthing Mars 2 nog minder diepgang zit, terwijl dat nu juist is wat het eerste deel al zo hard miste. Zo zonde, want bij vlagen is het bijna een waardige next-gen Time Crisis. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:






## SLOW DOWN, COWBOY

# RED DEAD RE

**Belletje van de administratie. Waarom ze van Simon een factuur voor 18 flessen whisky, vier pakken pruimtabak, twee plasflessen en een paar cowboylaarzen krijgen. Het was op slag duidelijk wie er met dat exemplaartje van Red Dead Redemption 2 vandoor was gegaan ...**

Red Dead Redemption 2 is die absolute next-level-game geworden waar je in je stoutste dromen nog stoute dromen over had. Onbetwiste GOTY, die met twee schietijzers en een sawed-off shotgun het schaamrood op de kaken van de concurrentie knalt en blijkbaar ook over genoeg zwarte magie beschikt om je PlayStation 4 en Xbox One om te toveren in een PlayStation 5 en Xbox Two. Allemaal waar. Maar Red Dead Redemption is ook een game die zeker niet voor iedereen bedoeld is.

### Twee keer ballen kijken

Het lijkt raar om te beginnen met een vaststelling waarmee je eigenlijk wil eindigen. Maar vanaf het eerste uur spelen, zit die gedachte al in mijn hoofd. Tientallen uren, 324 scheerbeurten, 38 treinovervallen en slechts twee keer de camera draaien om de ballen van m'n paard te bestuderen verder, en die gedachte is er nog steeds. Het belangrijkste dat ik in deze recensie kan zeggen, is dat dit geen game voor iedereen is. Want de rest van mijn gereutel (op een handjevol schoonheidsfoutjes na) is de pure, onversneden, oorverdovende loftrompet waar we allemaal op gehoopt hebben.

Over dat handjevol: een minder consistent thema dan het origineel zit daar bijvoorbeeld tussen, evenals een iets minder sterk hoofdpersonage (ondanks dat ik Arthur Morgan nog steeds duizend keer bruter vond dan ik vooraf had verwacht). Soms doet de belichting raar of wens ik dat m'n interface iets soepeler is. Ook de vele spelsystemen, hoe ze met elkaar verweven zijn en de impact die ze (niet allemaal) hebben, horen in dit rijtje thuis.

Perfectie is dus net een iets te groot woord voor deze game. Al gooi ik dat woord met gemak neer als we moeten praten over hoe alles er uitziet op je beeldscherm.

### Geen GTA

Zo kan ik twee boeken volschrijven over hoe mooi deze game is. Maar ik kan het ook kort houden en gewoon zeggen: met afstand de mooiste game ooit. En met afstand bedoel ik ongeveer van Den Bosch Zuid tot aan Zuid-Californië.

GOLD AWARD

# DEMPTION 2

ik kan honderd verhalen vertellen, bijvoorbeeld over die keer dat ik midden in de nacht langs het spoor galoppeerde, het licht van de volle maan in m'n nek, mijn gezicht slechts een schaduw onder de rand van mijn hoed. Over de trein die naast me dendert, over de reizigers die op dat moment nog geen idee hebben van het afschuwelijke en genadeloze bloedbad waar ze zich minuten later in bevinden. Over het feit dat ik het slechts deed voor de kick, een paar blikjes bonen en een vuistvol dollars.

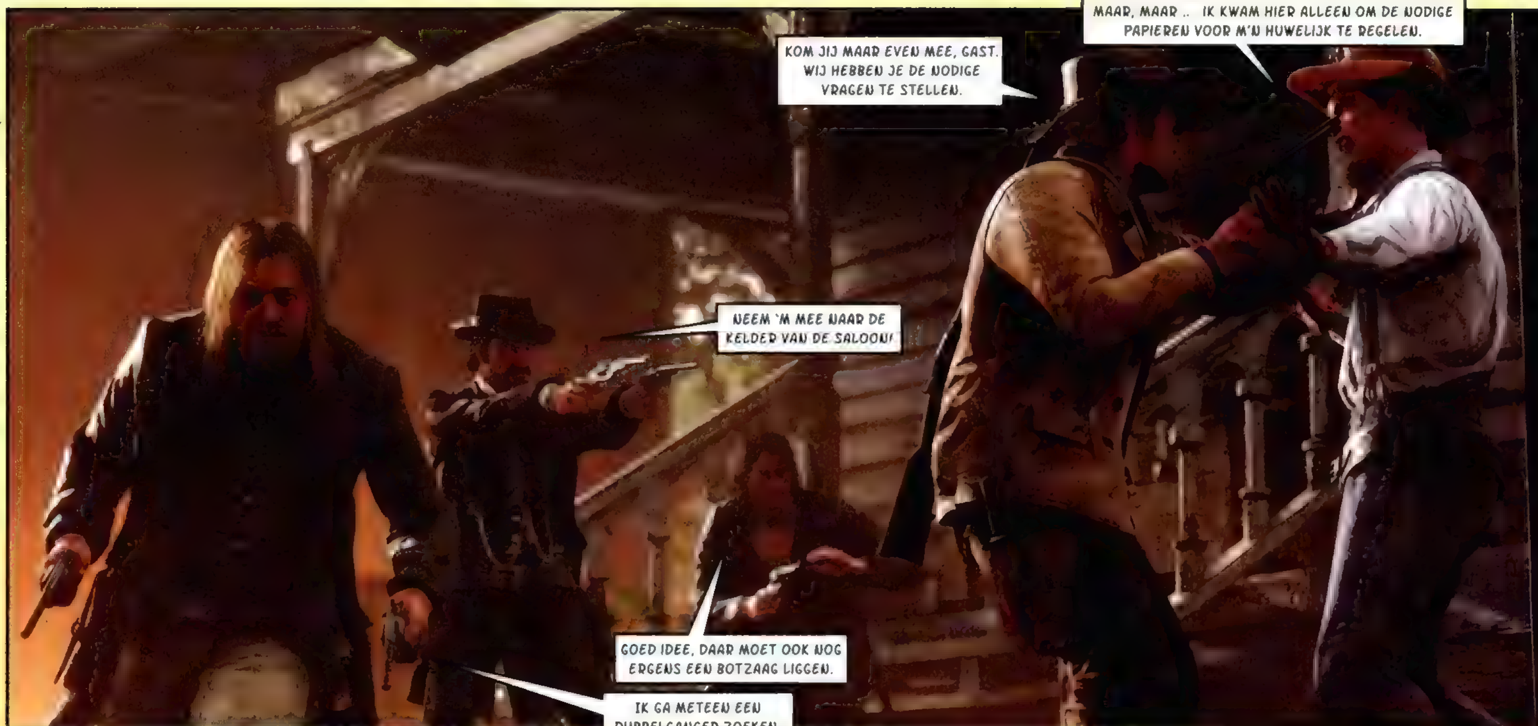
Maar daar ligt ook het gevaar. Als je me loslaat om te vertellen over de verhalen die ik beleefd heb in deze game, kom ik geen pagina's, maar PU's tekort.

Dus laat ik mijn verhalen voor wat ze zijn. En ook het verhaal dat Rockstar zelf vertelt – over Dutch van der Linde en de teloorgang van zijn kinderen, van zijn bende – laat ik graag over aan de ontwikkelaar »



**weetje • weetje**

***Ja, beetje klote voor iedereen die niet opgelet heeft, maar Red Dead Redemption 2 gaat dus pas ergens in november zijn online modus uitrollen. Al durf ik er best een pakje pruimtabak om te verwedden dat november misschien niet eens gehaald gaat worden.***



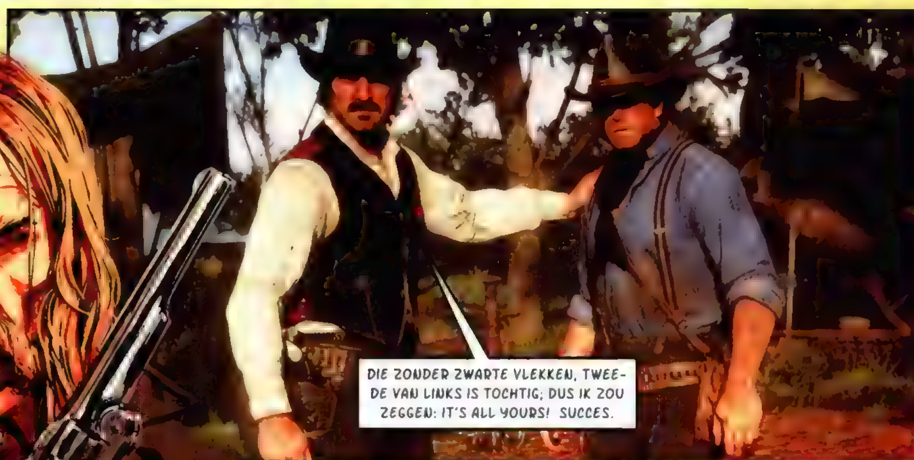



zelf. Die zijn daar niet alleen veel beter in, het is jullie ook allemaal gegund om zelf te ervaren wat er zich afspeelde in die roemruchte jaren voorafgaand aan het originele Red Dead Redemption. Wat ik wel wil vertellen, is het verhaal van een game die een wereld is in plaats van een game. En hoe gedurfde, contra-intuïtieve designkeuzes een van de heftigste games ooit leven inblazen. Het resultaat is iets dat niet verder af kan staan van 'dat andere paradepaardje': dit is geen GTA met een cowboyskin. Het komt niet eens in de buurt.

## Sorry, Benja ...

Veel meer dan brute actie, snelle set pieces en over de top pistolengeweld is dit een trage trek die niet aanvoelt als game, maar als leven in een virtuele wereld. Elke andere studio had ervoor gekozen om er fatsoenlijke fast-travel in te stoppen. Maar niet Rockstar. Deze ontwikkelaar wil juist dat je al die kilometers aflegt, dat je meer tijd kwijt bent om naar een objective toe te rijden,






**"Red Dead Redemption 2 is die absolute next-level-game geworden waar je in je stoutste dromen nog stoute dromen over had."**

dan dat je er daadwerkelijk iets moet doen. Het kiest er bewust voor dat je elke keer dat je een prooi velt, moet toezien hoe Arthur de huid lossnijdt, dat jezelf genezen geen druk op de knop is, maar het daadwerkelijk pakken van een flesje dat je opdrinkt. Het wil dat je gruwelijk dure paard z'n been kan breken waarna je 'm definitief moet afschieten, omdat je nog niet wist dat er zoiets was als een 'revive horse potion' (Rest In Peace trouwe Benja, het waren 2045 fantastische kilometers, sorry nog).
Rockstar wil niet dat je gaat zitten kutten en aanklooien en een spelletje speelt in deze wereld. Het wil dat je leeft in een virtueel landschap dat voor mijn gevoel (ik heb het niet nagerekend) daadwerkelijk groter is dan het échte Noord-Amerika. En jij als speler moet dat ook maar net willen.

## Prachtige, poëtische traagheid

Ik ben de eerste die toegeeft dat ik soms mijn bedenkingen heb gehad als de game me niet 'even iets makkelijk' liet doen. Had dit niet handiger gekund? Zijn al deze systemen nodig? Waarom sta ik mijn paard te borstelen? Waarom loop ik elke keer zo traag als ik in m'n kamp kom? Maar het werkt. Al deze 'beperkingen', die gestoeld zijn op realisme, voegen een zwaarte en relevantie toe die ontbreekt in alle andere games die vandaag de dag uitkomen. Als je wilt dat elke stap telt, moet je de speler ook elke






## OPLETTEN GEBLAZEN

**Voor wie liever handleidingen en feiten leest in plaats van recensies, even een kleine greep uit de vele spelsystemen in deze game om je een idee te geven hoe uitgebreid het allemaal is.**

- **Je kunt te veel vreten, dik worden en vervolgens trager rennen.**
- **Tenzij je een langharige stinkerd met baard wil zijn, moet je Arthur regelmatig scheren en in bad stoppen.**
- **Bolhoedjes zijn kut.**
- **Als je gaat jagen, moet je er rekening mee houden dat je uit de wind blijft. Geen grap.**
- **Als je een stuk vlees te lang laat liggen, gaat het rotten.**
- **Als je te lang blijft staren naar uitzichten, loop je het risico verliefd te worden op je tv.**
- **Je kunt je paard wassen, maar door de rivier lopen is genoeg.**
- **Dialoogopties en jouw acties zorgen voor meer angst of juist respect van andere bewoners in de wereld.**
- **Ik heb een keer per ongeluk iemand doodgeslagen. Niet m'n finest moment.**

stap laten zetten. Geen shortcuts, geen makkelijk vermaak. Red Dead Redemption 2 maakt korte metten met games die pochen met 'keuzes en consequenties'. Rot op. Een ander scriptje starten omdat ik een hoofdstukje hiervoor een ander dialoogje koos? Dat is geen échte consequentie. Een échte consequentie is verdomme je revive horse potion dom vergeten, waardoor je Benja moet afschieten. Dat voel ik. Des te meer omdat ik niet effe een save kan herladen, of met een druk op de knop kan fast-travelen naar de stallen voor een nieuw paard. Ik voel het omdat ik dat hele godvergeten eind terug moet lopen naar de bewoonde wereld, met m'n zadel in mijn hand en een pak verdriet onder mijn gordel.

Het was een van de meest frustrerende dingen die ik ooit in een game heb moeten doen, maar het was écht en onvergetelijk en alleen mogelijk omdat alles dat ik deed zoveel investering kostte, dat alles wat ik kreeg iets waard werd. Ik zou er alle Call of Duty's en Assassin's Creeds van de wereld voor inruilen.

En ik snap het. Dat is niet voor iedereen weggelegd. Maar mij had je niet gelukkiger kunnen maken.


We hebben de bizons uitgeroeid en op een haar na de walvis en de neushoorn, maar een dubbele whisky voor wie die klote-insecten verdelgt.



**SCORE 97**

Wie durft te investeren in deze game, krijgt met afstand de grootste pay day van het afgelopen jaar. Rockstar verdient ultiem respect voor het nemen van zo veel risico's, die geen enkel recht hadden om zo goed uit te pakken als ze uiteindelijk doen. Opnieuw trapt Rockstar Games de lat niet omhoog, maar in 1000 stukken.

SIMON



Rockstar Games claimt een verhaallijn van 65 uur, maar je bent gek als je dat gaat timen. Beleef deze wereld zoals bedoeld: rustig aan.

65 UREN




**BASICS**

OPEN WERELD
ROCKSTAR GAMES
1 SPELER (ONLINE NNB)
OUT NOW

STAR FOX IS BEHOORLIJK LINK!

# STARLINK: BATTLE



**Overweldigend en betoverend; die woorden beschrijven volgens Jurjen het best zijn eerste momenten in Starlink, een game die eigenlijk heel veel dingen tegelijk is. Tot zijn grote vreugde is het zelfs ... speelgoed!**




## STARLINK IS ... SPEELGOED

Tja, ik mag dan een soort van volwassen zijn, ik ben nog steeds als een kind zo blij als de postbode een doosje speelgoed komt brengen. Samen met de Switch-versie van Starlink ontving ik van Sinter-Ubisoft een basisset en twee uitbreidingen voor een totaal van twee personages, twee ruimteschip-rompen, vier vleugels en vijf wapens. Door twee Joy-Con in de bijgeleverde houder te schuiven vormde ik een controller. Vervolgens kon ik boven op die controller mijn eigen ruimteschip bouwen – om precies datzelfde schip in de game op tv te zien verschijnen.

Dat was best wel betoverend, en het werkte perfect! Ook als ik vleugels op vleugels klikte, wapens omgekeerd bevestigde (zodat ze niet vóór maar achteruit schoten) of de vleugels wegliet om de wapens direct op de romp te klikken (resulterend in een best vlot en geinig raketachtig voertuig). Dat speelgoed heeft Ubisoft in elk geval goed op orde voor die nieuwe franchise van ze!

## STARLINK IS ... EEN HEEL NIEUWE FRANCHISE

Yep, Starlink is een compleet nieuwe franchise. Geen klein probeerseltje, maar een groots en imposant geheel. In een wereld vol gelijkvormigheid en voorspelbare sequels is dat toch echt wel iets bijzonders.

In de eerste plaats natuurlijk door dat customizable toys-to-life-aspect, maar ook de game zelf biedt volop nieuws met een vers universum vol nieuwe personages, conflicten en achtergrondverhalen. Dat universum heet Atlas en bevat verschillende planeten met elk een heel eigen flora en fauna.

Je kunt met je ruimteschip in een soort landspeeder-stand over zo'n planeet razen om missies te voltooien, maar je kunt ook – wanneer je maar wilt – de dampkring verlaten en naar de ruimte te reizen. Bijvoorbeeld om tussen de astroïdengordels en ruimtepiraten door naar een andere planeet te vliegen. Ondertussen wordt er heel wat afgekletst tussen jouw piloot en andere personages, zo je wilt zelfs in het Nederlands.


*De planeet Atlas staat vooral bekend om z'n Grote Bos ...*

## STARLINK IS ... EEN NIEUW STAR FOX-AVONTUUR

Uiteraard zaten Star Fox en zijn Arwing ook tussen de speeltjes die ik van Ubisoft kreeg, want een Nintendo-fan mag je zoiets niet onthouden.

Het was wel even wennen om Star Fox en zijn vrienden Nederlands te horen lullen, en deels is dat team ook wel een beetje een mismatch met de zaterdagochtend-cartoon-achtige personages die in alle versies (uiteraard is Star Fox absent in de versies voor PS4 en Xbox One) het hoofdverhaal leiden.

Toch vind ik het knap hoe Ubisoft de aanwezigheid van het Star Fox-team in de game en het verhaal heeft geïntegreerd, en het is ook gewoon cool om de hele game met Star Fox en zijn Arwing, inclusief kenmerkende barrel roll, te kunnen spelen. Waarschijnlijk had je al begrepen dat de kenmerkende gameplay van Star Fox – met veelal lineaire uitdagingen en veel geknal in dichtbevolkte ruimesecties – niet echt in Starlink aanwezig is. Starlink lijkt met zijn open karakter en nadruk op verkenning veel meer op een game als No Man's Sky. En dan zijn daar nog de RPG-elementen ...

# FOR ATLAS


1 uit, 2 slag, alle honken bezet.

## STARLINK IS ... EEN RPG

Je zou het onder dat space combat shooter-uiterlijk misschien niet verwachten, maar dat hele 'verzamel ervaringspunten om je personage sterker te maken'-aspect zit er dus echt in. Net als dat je allerlei grondstoffen en voorwerpen kunt verzamelen om je moederschip, basissen op verschillende planeten, ruimteschip, vleugels en wapens sterker en/of veelzijdiger te maken. Je wordt dus geacht aardig wat te bladeren door schermen met statistieken en modules om je ruimteschip te optimaliseren.
Bij de keuze van je wapens moet je ook op hun elementaire eigenschappen letten. Sommige vijanden zijn bijvoorbeeld nauwelijks bestand tegen wapens van het kinetische type, terwijl andere snel breken onder Vortex-vuur. Die elementaire krachten helpen je ook in de buitenwereld. Als je bijvoorbeeld een grot ziet waarvan de ingang is geblokkeerd met ijs, dan is het handig om even een laser van het element vuur op je spaceship te drukken. En zo zijn er wel meer lichte puzzelelementen, maar niets om lang je hoofd over te breken.

## ANDERE VERSIES

Helaas heb ik alleen de versie voor de Switch kunnen spelen. Maar de game is ook verschenen voor de PS4 en Xbox One, en heeft op die systemen zo ongeveer hetzelfde te bieden – behalve uiteraard de Star Fox-missies – en waarschijnlijk met nóg fraaiere graphics.



## STARLINK IS ... EEN HOOP GEDOE

Zwakste schakel in de hele Starlink-ervaring vind ik de dingen die je doet – nee, móét doen – zodra het eerste gevoel van betovering een beetje is weggeëbd. Heel vaak zijn dat fetch-quest-achtige opdrachten, waarin je bijvoorbeeld een voorwerp van A naar B moet brengen, een toren moet vinden die je omgeving in kaart brengt (dit is tenslotte een Ubisoft-game, mensen!) of een basis moet vernietigen, om vervolgens weer terug te keren naar A voor je beloning en de volgende missie. Mocht je ondertussen worden uitgeschakeld door vijandelijk vuur, dan word je doorgaans teruggezet naar A, maar je kunt ook een ander schip op je controller zetten om vanaf de plek waar je sneuvelde verder te kunnen spelen. Vaak moet je ook wapens verwisselen om een bepaalde vijand of een zeker obstakel te kunnen vernietigen.



**weetje • weetje**

*Je kunt Starlink ook samenwerkend met een tweede speler op een gesplitst scherm spelen.*

Maar als de aanvankelijk gevoelde magie van dat 'on the fly' wisselen tussen ruimteschepen, personages, vleugels en wapens een beetje raakt uitgewerkt, begint het steeds meer als geforceerd gedoe aan te voelen. Uiteindelijk besloot ik de game dan maar zonder het speelgoed verder te spelen. En dat was meestal onderhoudend en soms wat saai; een beetje zoals ik de gemiddelde Ubisoft-game ervaar.


De god die deze planeet geschapen heeft, moet behoorlijk kleurenblind zijn geweest.

## STARLINK IS ... EEN TOT LEVEN GEWEKTE JONGENSDROOM

Toch vind ik Starlink, net als de nieuwste Far Cry of Assassin's Creed, zeker de moeite én je geld waard. Je moet deze game ook een beetje door jonge ogen bekijken, denk ik. Zo van: vet, je eigen ruimteschip bouwen, daar vreemde planeten vol bijzondere flora en fauna mee verkennen, als een Skywalker (of sterrenvos) tussen de meteorieten door vliegen en je lasers op vijandelijke schepen legen, steeds weer nieuwe modules verzamelen om je schepen mee te verbeteren ... het is toch een jongensdroom die tot leven komt. Een droom die ik ooit ook had.
Toch begon ik de game gaandeweg steeds analytischer te bekijken en raakte ik wat verveeld door de feitelijke missies, het gebrek aan interactie met de flora en fauna en de weinig meeslepende verhalende scènes.
Had ik dit dertig jaar geleden gespeeld, dan waren de gevoelens van overweldiging en betovering vast langer gebleven [ouwe lul - Ed].

**SCORE 76**

Het is jammer dat de gameplay op den duur wat repetitief en weinig belonend gaat aanvoelen, want Starlink doet heel veel dingen goed, zoals het speelgoed, de vrijheid, de rpg-elementen en het Skywalker-gevoel.

JURJEN



Na 15 uur heb je het verhaal afgerond en kun je desgewenst nog verder gaan met het verkennen van de zeven planeten.

15 UREN



**BASICS**

SPACE COMBAT SHOOTER
UBISOFT TORONTO / UBISOFT
1-2 SPELERS
OUT NOW



SCHIZO MAN

# MEGA MAN 11

**Simon vindt zichzelf nogal eens een Mega (grappige) Man en bewijst de 14 volgers van zijn persoonlijke Twitch-kanaal bovendien al jaren dat een try-hard best Mega Man-games kan uitspelen. Dus 1 + 1 = 11, toch ...?**



*Als Megaman elegant ontwijkt omdat ie zo goed op de bal let, is het net ballet.*

Goed, dit gaat dus een van de raardere recensies worden die ik ooit geschreven heb. Ik ga je vertellen dat deze game wél een echte Mega Man is en eigenlijk ook echt helemaal niet. En dat het te moeilijk is, een perfecte moeilijkheidsgraad heeft én te makkelijk is. Ik zal er ergens nog even ingooien dat ik heel blij ben met deze terugkeer en toch ook weer niet, afsluiten met dat je zelf maar moet uitzoeken of je deze game moet halen, een cijfer eronder knallen en klaar. Nee, ik snap het zelf ook niet.

## Net als eerst, of niet?

Wat ik wel weet, is dat ik het bijzonder tof vindt dat Mega Man, met zijn rijke historie aan bijna perfecte platform-actie, officieel terug is. Het duurde even, maar dan heb je ook wat. Een échte en typische nieuwe Mega Man. 2D-gameplay, bekende vijanden en een beproefd spelconcept van acht robotbazen en hun eigen thematische levels. Kies zelf de volgorde waarin je ze verslaat, verdien een nieuw speciaal wapen bij elke baas die je pakt en daarna ... Nou ja, veteranen weten precies wat daarna komt, en nieuwelingen mogen dat lekker zelf ontdekken. In een notendop: Mega Man 11 is precies zoals die 10 games hiervoor.

Nou ja, Mega Man 11 is dus totaal niet zoals die 10 games hiervoor. De muziek is voor het eerst best wel gaar. Levels zijn een stuk langer en frustrerender, de grafische stijl is een kakelverse 2.5 en bazen kunnen richting het eind van hun levensbalk transformeren in grotere en brutere versies met nieuwe aanvalspatronen. Jullie dachten dat ik alleen negatieve shit aan het opsommen was, hè? Nou, nee ... die laatste twee dingen vind ik dus best wel tof. Taart onder de kers van deze makeover: het Double Gear-systeem en het gegeven dat je tijdens elke speelsessie boutjes en moertjes verzamelt waarmee je zowel tijdelijke als definitieve upgrades voor Mega Man kunt kopen. En ja, daar vind ik absoluut iets van.

> **"Taart onder de kers van de make-over: het Double Gear-systeem."**

## Laatste wens

Ik heb geen idee wat ik ervan vind. Dat Double Gear-systeem zorgt er bijvoorbeeld voor dat je een paar seconden lang óf meer damage doet, óf alles op het scherm vertraagt. Het is totaal niet des Mega Mans om je vanaf de start een gimmick mee te geven. Soms gebruik ik het en denk ik: best handig. Soms gebruik ik het en bonkt de purist in mij op m'n ribbenkast en denk ik: dit doet afbreuk aan de pure focus op rennen, springen en schieten – en de game wordt er zeker niet beter op. Had ik al gezegd dat dit een rare recensie ging worden?

Het kopen van upgrades doet de wenkbrauwen van de purist in mij fronsen, maar hij bonkt in elk geval niet, want ze helpen wel om wat makkelijker door de levels heen te komen. Hoewel sommige upgrades de game bijna breken (lees: te makkelijk maken), kun je met een beetje zelfdiscipline ook alleen de dingen kopen die het frustrerende randje eraf polijsten; de rest laat je in de winkel liggen om zo de ideale uitdaging voor jezelf te creëren. Maar moeten we dat willen, dat een game zoiets in handen van de speler legt, in plaats van dat we ons (zoals voorheen) onderwerpen aan de spelopvattingen van een enkele ontwikkelaar? Nee, natuurlijk niet! Ja, natuurlijk wel!



*Ik kende iemand die verbouwde wiet in zo'n busje. Niemand had argwaan tot hij grappend zei dat het buskruid was.*

## Zoek het maar uit

Mega Man 11 heeft me dusdanig verward achtergelaten dat ik zelf niet eens meer weet wat ik ervan vind. En toch gooi ik er zelfverzekerd een 80 onder, want ik ben niet alleen moedertjeblij dat deze game bestaat, het is ook nog eens de enige game die mij dat gelukzalige Mega Man-gevoel kan geven dat alleen (komt even een dooddoener) Mega Man me kan geven. Heerlijk! En dat voor een game die niet eens echt Mega Man is, terwijl het toch echt wel Mega Man is. Ach, ik geef het op ... Weet je wat? Zoek zelf maar uit of je dit gaat kopen of niet.

**weetje • weetje**

*Mega Man 11 heeft ook nog verschillende moeilijkheidsgradaties waar je uit kunt kiezen, maar wie bijvoorbeeld meer checkpoints wil, krijgt er gratis en voor niks halve onoverwinnelijkheid bij. Niet echt aan te raden dus.*

**SCORE 80**

Mega Man 11 is nieuw en oud. Alles wat anders is, heeft voor- en nadelen, en als alles hetzelfde was gebleven, was het ook niet goed geweest, maar Mega Man 9 en 10 bewezen dat als alles hetzelfde gebleven was, het ook goed was geweest. Zit er al een Cruyffiaanse wijsheid tussen waar je iets mee kunt?

SIMON



Voor een veteraan een uur of tien, maar dat is ook afhankelijk van welke upgrades je koopt en of je het Double Gear-systeem wil omarmen.

10 UREN



**BASICS**

ACTIE
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW

# EEN GAME DIE WORSTELT MET ZICHZELF

# WWE 2K19

**De WWE: mannen in strakke pakjes, vrouwen met tieten als skippyballen en videogames die over het algemeen best prima zijn. Graddus checkt wat er nieuw is in WWE 2K19 (en of de boel een beetje goed stuitert, natuurlijk) ...**



*Sinds kort heeft RTL het programma Boxing Stars met boksende BN'ers. Mochten ze ooit zoiets doen voor cage fights, dan mag Jan Kooijman natuurlijk niet ontbreken.*

REVIEW | XBOX ONE | PS4 | PC

Oké, ben ik PU's Amerikaanse sportkenner of zo? Vorig jaar al deed ik de review van WWE 2K18, onlangs kwam NHL 2K19 langs en nu weer WWE 2K19. Niet dat ik het erg vind hoor, ik hou van bijna alle sporten, maar ik krijg toch een beetje het idee dat het is omdat verder niemand die games wil doen. Waar is iedereen trouwens? Hallo ...?

## Houterig

De WWE draait om spektakel: oer-Amerikaans, met een mes tussen je tanden en alles moet ontploffen. Het is dan ook teleurstellend dat WWE 2K19's presentatie best wel vlak is. Sure, elke wrestler heeft z'n eigen introscène en de tussenfilmpjes van klassieke worstelwedstrijden zijn cool, maar als de actie eenmaal begint, oogt het allemaal vrij houterig. En dat publiek – alsof ze bij een voorstelling van het plaatselijke blokfluitorkest zitten in plaats van een van de spectaculairste sporten op aarde. Grafisch is het iets beter dan WWE 2K18, maar toch wordt het tijd dat ontwikkelaar Yuke's eens kritisch naar hun engine kijkt.

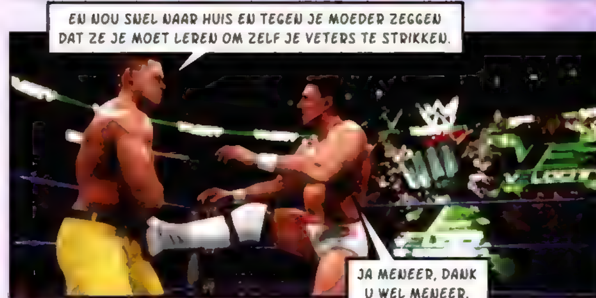
Toch is de Create-a-Wrestler-tool onveranderd leuk, waardoor je in een handomdraai de meest hilarische freaks maakt.

## Op de bank

Qua gameplay is WWE 2K19 wat meer arcade geworden. Wat mij betreft een prima beslissing; de vorige games voelden soms als werk in plaats van de luchthartige, met vrienden en fristi op de bank-titels die het wat mij betreft horen te zijn. Dat ligt vooral aan het snellere tempo. Het nieuwe Payback-systeem bijvoorbeeld, dat elke worstelaar twee extreem krachtige counters geeft, laat je wedstrijden met één goed getimede druk op de knop compleet omdraaien.

Andere zaken die de funfactor verhogen zijn de nieuwe (op Mortal Kombat geïnspireerde) 2K Towers met elk hun eigen, soms behoorlijk pittige challenges en een briljante Big Head Mode die de hoofden van de worstelaars tot luchtballon-achtige proporties opblaast. Waarom hebben PES en FIFA dat niet, verdomme?!

> **"Met een beetje polish was dit de beste wrestlinggame ooit."**




## Hardcore WWE-fans

Natuurlijk worden ook de hardcore WWE-fans niet vergeten. Zo keert de geliefde Showcase Mode terug waarin ditmaal de carrière van Daniel Bryan centraal staat. Je speelt legendarische matches na, waarbij de man zelf op een documentaire-achtige wijze alles aan elkaar lult. Erg tof. Daarnaast is MyCareer op de schop gegaan met onder andere voice-acting en een boeiend verhaal.

Het is dus jammer dat WWE 2K19 nog steeds met veel van dezelfde slordigheden als z'n voorgangers worstelt, want met een beetje meer polish had dit de beste wrestlinggame ooit kunnen zijn.

### AMERIKAANS WORSTELEN: FAKE OF NIET?

**Als het over Amerikaans worstelen gaat, komt altijd de vraag ter tafel: is het nou fake of niet? Het antwoord is *tromgeroffel* dat de uitkomst van wedstrijden inderdaad van tevoren wordt bepaald. Op die manier houden de WWE-regisseurs controle over de (vaak extreme) worstelpersoonlijkheden en kan men de rivaliteit tussen hen zo spectaculair en absurd mogelijk maken. Er bestaat zelfs een woord voor deze façade: kayfabe.**

**Het fysieke contact tussen de worstelaars is echter wel echt. Het komt dus soms voor dat de kayfabe doorbroken wordt omdat een worstelaar geblesseerd raakt, terwijl dat niet in het script stond!**



**weetje • weetje**

*Sinds 't lootbox-schandaal omtrent Battlefront II hebben de meeste uitgevers hun lesje wel geleerd. Helaas zit WWE 2K19 weer vol met de betaalde pakketjes, zowel voor nieuwe moves en uiterlijkheden in MyCareer als het unlocken van klassieke wrestlers. Bah ...*

**SCORE 76**

WWE 2K19 is iets beter dan WWE 2K18, dus krijgt de game een iets hogere score. Wel mag Yuke's een superkick onder hun hol krijgen dat dezelfde slordigheden er nog steeds in zitten.

GRADDUS




Perfect spelletje voor tussen je Spider-Man- en RDR2-sessies door!

25+ UREN




**BASICS**

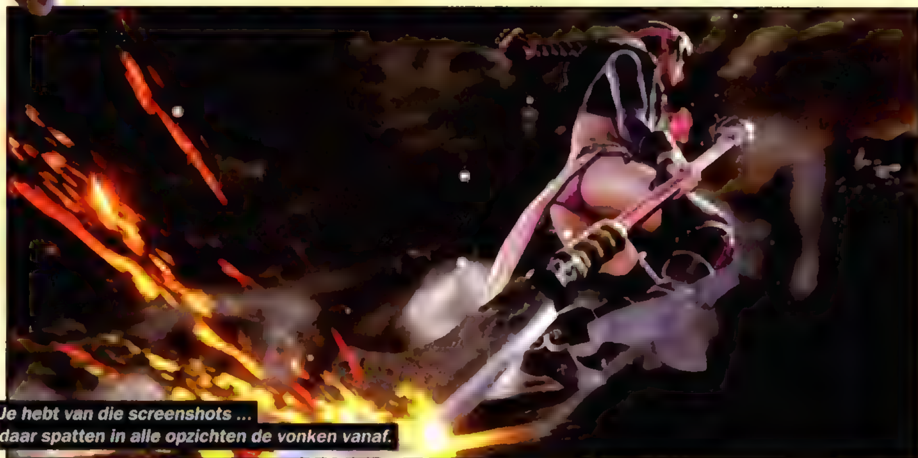
WORSTELGAME
YUKE'S / 2K SPORTS
8 SPELERS
OUT NOW

# VLIJMSCHERP. VECHTLUSTIG. VEILIG.

# SOULCALIBUR VI



**Soulcalibur is een van Samuels favoriete vechtgame-series, en hij claimt dat dit te danken is aan het 'unieke vechtsysteem'. Wij claimen dat zijn liefde voor gigantische zwaarden vooral te danken is aan het moeten overcompenseren voor iets vééél kleiners.**



*Je hebt van die screenshots ... daar spatten in alle opzichten de vonken vanaf.*

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

'Tekken, maar dan met zwaarden'; ik hoor deze beschrijving van de Soulcalibur-franchise bijzonder vaak terugkomen, maar ik ben 't daar totaal niet mee eens. Tekken draait bijvoorbeeld veel meer om combo's en het 'hooghouden' van je tegenstander, terwijl Soulcalibur gefocust is op het beheersen van de ruimte. Ook daadwerkelijke diepte is veel meer een ding bij Soulcalibur, want een horizontale slag van je katana is expliciet bedoeld om tegenstanders te raken die om jou heen proberen te wandelen. Tenslotte is Soulcalibur ook veel toegankelijker, op een goede manier. Waar de vier aanvalsknoppen bij Tekken ieder verbonden zijn aan een ledemaat, voelen de drie aanvalsknoppen van Soulcalibur veel instinctiever: horizontale aanvallen zijn moeilijk te ontwijken, verticale aanvallen doen veel schade en kicks zijn lekker snel. *That's it*. Oh, en wapens. Tekken heeft geen wapens. Soulcalibur wel. Niet geheel onbelangrijk.

## Roots

Toch is Soulcalibur, vooral het afgelopen decennium, veel minder populair geweest dan Tekken. Zo is het bijna zeven jaar geleden dat Soulcalibur V het daglicht zag en is de serie zelden een onderdeel geweest van belangrijke esports-toernooien. Dit nieuwe deel, nummertje zes, wil dan ook voornamelijk z'n reputatie fixen. Het wil serieuzer genomen worden als competitieve vechtgame. Het wil tevens nieuwkomers welkom heten. Ook wil het de controversiële cast van z'n voorganger vergeten en voornamelijk geliefde vechters aanbieden uit de eerste paar delen. Het wil, zoals veel series die vergane glorie weer willen oppakken, dus 'terug naar z'n roots'. En dat lijkt een geweldig idee, want iedereen die de serie goed kent, zal je vertellen dat de beste herinneringen vooral gecreëerd zijn in het tijdperk van Soulcalibur en Soulcalibur II. Dat de cast van dit zesde deel dus héél erg doet denken aan die van Soulcalibur II doet mijn nostalgische hart dus goed.

**"Weinig dingen voelen zo goed als het uit de ring smijten van een halfnaakte, zwepende dominatrix."**



**weetje • weetje**

*De game speelt zich af aan het begin van de tijdslijn en is een semi-hervertelling van de eerste Soulcalibur. Toch bestaat de cast ook uit personages uit een later tijdperk, zoals Zasalamel. Want magie, ofzo.*

## Wereldschokkend

Anderzijds voelt deze keuze ook erg ... veilig. De Soulcalibur-reeks heeft namelijk altijd één heel groot probleem gehad: de formule was eigenlijk al zo goed als geperfectioneerd toen het eerste deel uitkwam. De vervolgen hebben daarom nauwelijks aan de gameplay gesleuteld en eigenlijk vooral kwantiteit toegevoegd; wie één Soulcalibur had gespeeld, had ze eigenlijk allemaal wel gespeeld.

Dat men met deel zes terug wil keren naar 'de roots' is dus eigenlijk best wel zorgwekkend, want het betekent dat ze weinig nieuwe, spannende dingen willen doen met de fundamentele gameplay van de franchise. En dat is nou juist wat deze nu meer dan 20-jaar oude serie volgens mij nodig heeft.

## Dualiteit

Dat Soulcalibur VI er niet in geslaagd is om mij net zo te verrassen en te grijpen als de



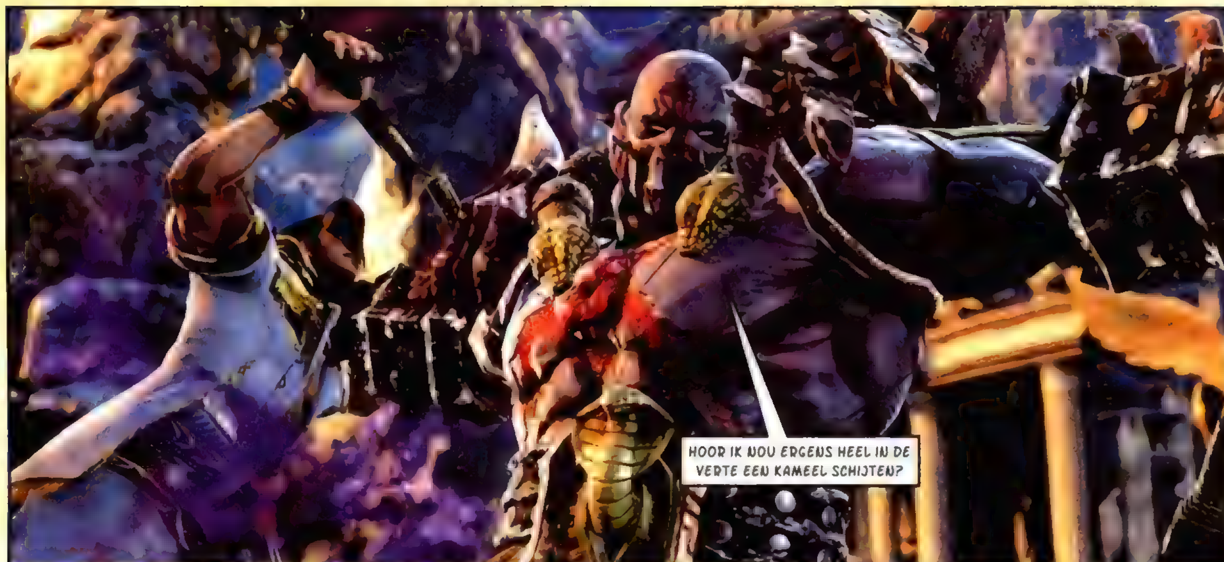
*Het kan geen toeval zijn dat Raphael sprekend lijkt op onze minister van Rechtsbescherming Sander Dekker.*

eerste twee delen, komt dan ook door een overmatig gevoel van déjà vu.
Enerzijds vind ik het héérlijk dat ik m'n boy Kilik weer probleemloos kan oppakken, anderzijds vind ik het teleurstellend dat de cast slechts twee nieuwe gezichten bevat. Aan de ene kant vind ik het heerlijk dat de game twee aanzienlijke singleplayer-modi bevat, maar aan de andere kant zijn de productiewaarden ervan behoorlijk kut (het verhaal wordt verteld door tekeningen en veel opgelezen tekst). Ook zijn er wéér geen equivalenten te vinden van de gevarieerde Weapon Master- en Tower of Lost Souls-modi uit respectievelijk Soulcalibur II en IV. Waarom lijken developers maar niet te begrijpen dat singleplayer-modi in vechtgames moeten bestaan uit creatieve en gevarieerde uitdagingen, en niet uit uitgeschreven verhaaltjes waar eentonige gevechten aan zijn toegevoegd!?



**weetje • weetje**

*Helaas zijn er maar twee nieuwkomers, maar ze zijn wel érg tof. Grøh vecht met twee zwaarden die aan elkaar vastzitten en eindbaas Azwel kan zwevende wapens uit het niets oproepen.*




## Schitterend

Het zijn echter de graphics die mij bevestigden dat de serie anno 2018 z'n prestige heeft verloren. Begrijp me goed; Soulcalibur VI is oogstrelend (vooral wanneer je in een arena speelt terwijl de zon ondergaat), maar niet meer opvállend prachtig. Soulcalibur-games waren vroeger de visuele crème de la crème, zowel qua design als detail. Zelfs als Soulcalibur niet je favoriete fighter was, kon je niet ontkennen dat het in ieder geval de móóiste was. En dat is bij Soulcalibur VI niet meer het geval. De game is schitterend, maar niet meer de schitterendste. Is dat belangrijk voor het uiteindelijke spelgenot? Nauwelijks, maar het is wel tekenend voor de positie waarin Soulcalibur VI verkeert.

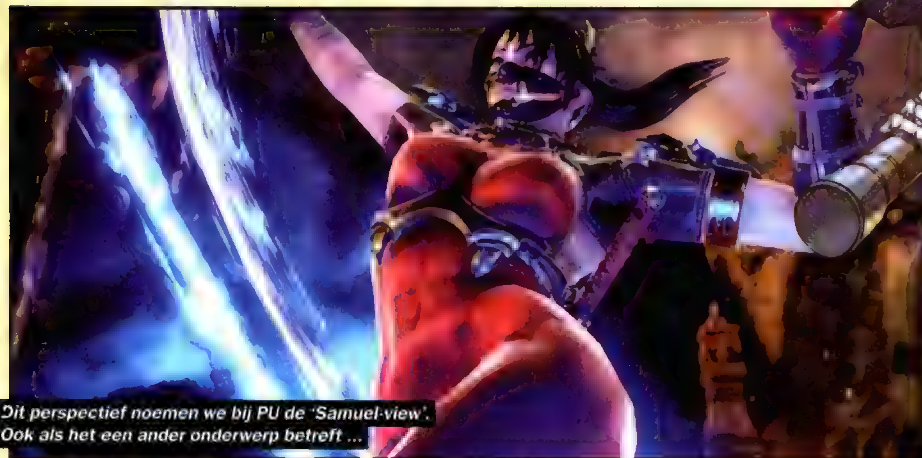
## TE GAST: DE WITTE WOLF



**Sinds Soulcalibur II heeft elk deel één of meerdere iconische third-party krijgers in z'n cast gehad. Tot nu zijn personages als Link, Heihachi, Kratos, Ezio Auditore en zelfs Darth Vader allemaal volledig speelbaar geweest. In Soulcalibur VI is het de beurt aan Geralt van Rivia. Deze magische zwaardvechter valt met z'n simpele design wellicht niet zo op tussen de stuiterende borsten en demonische krijgers, maar z'n speelstijl is wél heel erg Soulcalibur. Z'n zwaard doet flink wat schade en heeft behoorlijk wat bereik, maar vooral tof is het feit dat hij z'n metertje ook kan gebruiken om magische vuuraanvallen mee uit te voeren. Dit maakt hem één van de betere third-party toevoegingen tot nu toe.**

## Zeikwijf

Vergeef de negatieve toon van de review en besef dat ik dól ben op Soulcalibur VI. Alleen al het feit dat de serie terug is en verkrijgbaar op de huidige platformen, is meer dan genoeg reden voor mij om in m'n nopjes te zijn. Weinig dingen laten mij immers zo goed voelen als het uit de ring smijten van een halfnaakte, zwepende dominatrix met een zelfgemaakte, stafdragende dwerg. Ja, Soulcalibur is na Smash Bros. en Street Fighter m'n favoriete vechtgames serie ooit en dat is zo gebleven.
Maar als professionele spelletjespeler en ultraprofessioneel zeikwijf móet ik helaas benoemen dat Soulcalibur VI eigenlijk alleen maar z'n best gedaan heeft om z'n bewezen kwaliteiten te herintroduceren, in plaats van ons oprecht te verrassen. Soulcalibur VI is dus tof, maar het is niet de game die de franchise op z'n kop gaat zetten, laat staan het hele genre. Het is weer 'slechts' het nieuwe deel in de 'Tekken maar dan met zwaarden'-serie.



*Dit perspectief noemen we bij PU de 'Samuel-view'. Ook als het een ander onderwerp betreft ...*



**SCORE 79**

Een nieuwe Soulcalibur is altijd reden voor een feestje, maar helaas voelt Soulcalibur VI minder nieuw dan ie daadwerkelijk is. Hopelijk durft deeltje zeven spannender te zijn dan deze veredelde herhalingsoefening.

SAMUEL



Wie eerst door alle singleplayer-content heen wil hakken, is toch wel echt een goede vijftien à twintig uur bezig.

20 UREN




**BASICS**

FIGHTER
BANDAI NAMCO GAMES
2 SPELERS
OUT NOW

# OOK GESPEELD

## OMDAT WE ER AL 25 JAAR GEEN GENOEG VAN KRIJGEN

## ENG, ZELFS MET HET LICHT AAN



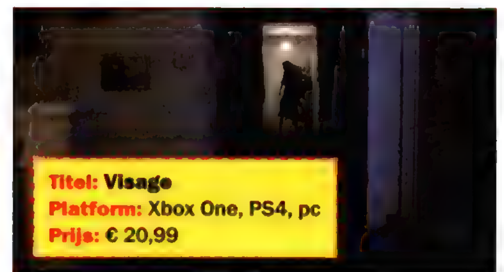
Ik geloof dus niet in spoken, geesten en andere paranormale-zaken, maar toch kijk ik elke week trouw Ghost Adventures, want: 'misschien zie ik nu wel echt een spook op televisie'. Ik weet dondersgoed dat het een neppe bullshit-show is en dat ze mij keihard in de maling nemen, maar toch ...

Nu heb ik mezelf Visage cadeau gedaan om er dit stuk over te kunnen schrijven, en daarvan weet ik helemaal dat het nep is, want het is een game, gemaakt door een aantal personen achter pc's. **Waarom speel ik deze game dan met klamme handjes en m'n nekharen omhoog?!** Nou, zeg het maar.

Visage is de grootste broekpoepgame van dit moment, die heel erg goed naar de PT-demo van Hideo Kojima heeft gekeken. Helemaal niet erg, want PT was maar een demo en er is nooit een volledige versie van verschenen.

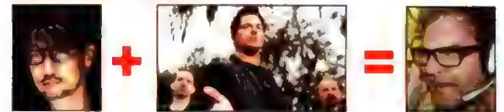
Op het moment dat je deze game aanzet en de headset op je hoofd zet, gaat het los. Freaky muziek, beklemmende vibe, alles wat je eigenlijk tegenkomt in de betere horrorfilms en -games. Bij alle keuzes die je in de game maakt, zeg je tegen jezelf: **'Als dit echt zou zijn, zou ik allang uit het raam zijn gesprongen'**, en toch ga je die donkere kelder in, op zoek naar de antwoorden van Visage.

Visage is nu alleen nog als early access te spelen via Steam, maar het voelt al goed en af aan, en ik heb hetzelfde als bij Ghost Adventures: ik weet dat het nep is, maar deze neppe shit is wel heel goed ... en eng, heel erg eng!



**Titel:** Visage
**Platform:** Xbox One, PS4, pc
**Prijs:** € 20,99

**OORDEEL:**



## NOG STEEDS GEEN MARIO



Wauw, Luigi's Mansion. De allereerste game die ik ooit in Power Unlimited mocht reviewen. Dat was in mei 2002, alweer een dikke 16 jaar geleden. Ik werd destijds bij PU binnengehaald als de Nintendo-expert, een rol die ik eerder al bij magazines als Games+ en N Gamer vertolkte. Om te laten zien dat mijn Nintendo-expertise niet betekende dat ik ook een Nintendo-fanboy was, pakte ik de arme Luigi meteen maar even streng aan: **ik gaf de game een 78**. Dat is niet erg hoog voor een game die destijds (bij gebrek aan Mario) dé launchgame van de GameCube was.

Mijn kritiek kwam erop neer dat ik de game wat kort vond duren en het ontbrak aan de grootsheid en veelzijdigheid van een Mario-game. Ach, misschien had ik gewoon wat te veel van de game verwacht. Hoe dan ook; Luigi's Mansion is terug en ik heb er weer van genoten – tot op zekere hoogte.



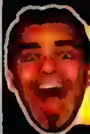
**Titel:** Luigi's Mansion
**Platform:** 3DS
**Prijs:** € 39,99



Luigi's Mansion is in grote lijnen dezelfde game als ik 16 jaar geleden speelde. Een paar visuele details zijn aangepast of weggelaten, maar al met al is de rijke, sfeervolle uitstraling die ik me van de GameCube-versie herinner terug op de 3DS. De gameplay is ook grotendeels identiek. In een enorm groot spookhuis gaat Luigi, **gewapend met een stofzuiger**, op zoek naar zijn beroemde broer. Die stofzuiger gebruik je voornamelijk om spoken en geld op te zuigen, maar je kunt hem ook richten op spinnenwebben, tafelkleedjes en andere objecten om te zien wat er gebeurt. Dat richten kun je doen met de tweede stick van je 3DS of 2DS (als je een New-model hebt), of met de bewegingsbesturing van je systeem.



# KLEIN MAAR FIJN (EN DOET EXTRA VEEL PIJN)



**Titel:** **Dark Souls: Remastered**
**Platform:** Switch
**Prijs:** € 39,99



Tja, wat kan ik over Dark Souls zeggen dat niet al duizend keer eerder door anderen (onder wie ikzelf) is gezegd? Samenvattend: het is een ervaring die net zo genadeloos als onvergetelijk is, en het is daarom volledig begrijpelijk dat het in z'n eentje een heel subgenre wist te creëren.
Speelwereld Lordran is een van de beste die gaming ooit heeft gezien, dankzij z'n existentiële droefheid, poëtische locaties, aanlokkelijke openheid en **de Metroid-achtige manier waarop alles met zichzelf verbonden lijkt te zijn**. Combineer dat met iconische bazen die voor altijd in je geheugen gegrift blijven en gameplay die een perfecte balans vindt tussen RPG en hack & slash, en je hebt een game die je voor altijd kunt (en wilt) blijven herspelen. De definitie van een moderne klassieker.



Mede dankzij de tijdloosheid van Dark Souls vraag ik me wel af waarom het überhaupt een geremasterde editie nodig had. Ja oké, de online functionaliteiten hebben een duidelijke upgrade gekregen (matchmaking met wachtwoorden, 6 spelers online in plaats van 4, etc.) en er zijn wat kleine *quality of life*-veranderingen die de speelervaring iets prettiger maken, zoals het feit dat je voorwerpen nu in groten getale kunt consumeren in plaats van één per stuk.
Maar verder? **De game oogt hetzelfde en speelt hetzelfde**; niemand had geklaagd als men het origineel gewoon opnieuw had uitgebracht.

Dat met de Remastered-versie Dark Souls nu ook speelbaar is op de Switch, is dan wel weer subliem. Ik bedoel, Dark Souls, een van de beste games ooit gemaakt, op een handheld! Draagbaar! *What's not to like?!* Nou, eerlijk is eerlijk: **het kleine scherm van de Switch is allesbehalve ideaal** voor de gedetailleerde wereld en nauwkeurige combat van Dark Souls, en ook de sticks van de twee JoyCon zijn niet 100 procent Dark Souls-ready. Ik kan de eerste helft van Dark Souls zo goed als blind doorspelen, maar toch ging ik deze keer onnodig vaak dood, puur omdat het zo priegelig spelen is.
Ik merkte dat ik in handheld-modus dus vooral simpel verken- en grind-werk verrichte, en ik vervolgens de Switch gewoon weer lekker aan m'n tv slingerde om daar de uitdagendere momenten te spelen. Met m'n Pro Controller.
Dark Souls op de Switch is een godsgeschenk, maar besef dus wel héél goed dat je er in handheld-modus zeker niet makkelijker op wordt!

**SCORE 80**




Ik vond beide manieren niet heel lekker werken. Sterker nog, het lukte me vaak niet om mijn stofzuiger zo te richten dat ik een voorwerp snel en handig kon opzuigen, wat voor mij de ervaring **frustreerder maakte dan ik me van de GameCube-versie herinner**. In Luigi's Mansion 2 werkte de besturing sowieso een stuk beter.

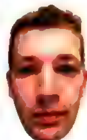
Ondanks mijn frustraties met de stofzuigerbesturing, lukte het me toch om Luigi's Mansion in ongeveer vijf uur uit te spelen. Dus tja, het is nog steeds een korte game. En ook wel een leuke game. Maar niet zo leuk, veelzijdig, groot en groots als het in 2013 voor de 3DS verschenen Luigi's Mansion 2. Dus, helaas Luigi-fans, **ik moet weer streng zijn** voor die groene slungel!

**SCORE 70**

# DELIVER ME HET EINDE, EN FAST WAT!



**Titel:** **Deliver Us the Moon: Fortuna**
**Platform:** pc
**Prijs:** € 19,99



Rennen en schieten, dat is eigenlijk wat ik negen van de tien keer aan het doen ben in videogames. Tof hoor, daar niet van, maar juist games die het net iets anders doen **blijven vaak het langst bij je hangen**. Zo wil ik graag nog uitgebreid met je praten over Firewatch bijvoorbeeld. Maar dat gaan we nu niet doen, want dit is Deliver Us the Moon: Fortuna. En waarom ik Firewatch hier toch even drop, is omdat beide games me aan het eind achterlieten met een hoop vragen. Bij Firewatch weet ik dat die vragen nooit beantwoord worden, bij DUtM: Fortuna moeten we nog wachten op het einde, want dat is er nu nog niet ... frustrerend genoeg.

Even kort wat er aan de hand is: de grondstoffen op aarde zijn op en om de energiecrisis op te lossen, wordt er op de maan gezocht naar een nieuwe bron van energie. Jij speelt de allerlaatste astronaut die gaat uitzoeken hoe het kan dat het contact met de aarde is verbroken en waar in godsnaam die laatste energiebron is gebleven.
In DUtM: Fortuna ben je veel aan het ontdekken, dikke omgevingspuzzels aan het oplossen en zorgen dat je kunt blijven ademen. Maar wat deze game juist zo tof maakt, is dat het verhaal je langzaam maar zeker opslokt. Het is daarom des te frustrerender dat **de game stopt ... zonder einde**, want daar moeten we dus nog op wachten. Aargh!

**SCORE:**



# GOED SLECHT



**Titel: LEGO DC Super-Villains**
**Platform:** PS4, Switch, Xbox One, pc
**Prijs:** € 52,99



Eerder dit jaar speelde en besprak ik de LEGO Incredibles-game. Het voornaamste probleem van die game vond ik het gebrek aan interessante poppetjes om vrij te spelen. Een probleem waar de nieuwste LEGO-game uiteraard níet mee te kampen heeft. Want die draait – de titel geeft het al weg – helemaal om al die **heerlijk maffe en verknipte schurken** uit het DC-universum.

LEGO DC Super-Villains begint ook lekker vuig rockend met de openingstrack The Joker and the Thief van Wolfmother. Wat daarop volgt, is de **typische gameplay uit de LEGO-serie**: in afgesloten diorama's alles en iedereen kapot beuken, en dan bij de stuiterende blokjes een toets ingedrukt houden om automatisch iets te bouwen wat direct of indirect leidt tot het 'oplossen' van een 'omgevingspuzzel', waarna je toegang krijgt tot het volgende diorama.
Zoals intussen gebruikelijk is in de serie, worden deze standaardscènes afgewisseld met opdrachten in open werelden. En uiteraard zijn er weer vrachtladingen collectibles te verzamelen, al dan niet met een tweede speler.



Het één-na-leukste van dit deel is de schat aan geweldige personages om mee te spelen, met naast Joker, Harley Quin, Riddler, Penguin en Scarecrow ook obscuurdere schurken als Mirror Master, Granny Goodness en zelfs Condiment King – een gast die gewapend is met ketchup-en-mosterd-pistolen.
Maar het allerleukst is nog wel dat je in DC Super-Villains **je eigen superheld mag maken,** en dat die zelfgemaakte held een essentiële rol speelt in het verhaal en de filmpjes. Deze zwijgzame 'rookie' beschikt namelijk over het vermogen superkrachten te absorberen, iets wat met name Lex Luthor bijzonder interessant vindt. Het is echt cool om dit personage in de loop van het verhaal steeds weer aan te passen en diepgaand te pimpen met allerlei vrij te spelen opties en attributen.



Mede door het mysterieuze verhaal, waarvan ik écht wilde weten hoe het afliep, is deze LEGO-game **de leukste** die ik sinds LEGO Marvel Super Heroes speelde.

**SCORE:**



# SNOWBOARDEN VOOR LAFAARDS EN SIMPLETONS



Ik had hier graag een stoer verhaal verteld over mijn wintersportavonturen. Dat ik alleen van de zwarte piste ga en dat de vrouwen tijdens het après-skiën aan mijn lippen hangen. Maar dat is een leugen. **Sinds ik op mijn negende mijn hand brak met schaatsen, ben ik doodsbang voor alles wat glijdt.** Zet me op een snowboard of *slik* ski's en ik lig twee minuten later geheid met veertien gekneusde ribben ergens in een ravijn. Ik ben dus aangewezen op games als Steep om me van mijn wintersportkicks te voorzien.



**Titel: Steep X Games**
**Platform:** PS4, Xbox One, pc
**Prijs:** € 30,99

Deze X Games-remaster bevat het in 2016 verschenen origineel (Sam gaf 'm destijds een 67), alsook alle DLC en extra challenges. De eerste hindernis is echter geen rots of slalomvlag, maar het feit dat je een Ubisoft-account MOET aanmaken; iets wat na Steam, Xbox Live en Mijn Bonusomgeving van de Albert Heijn zo ongeveer op nummer 38.691 van mijn meest bezochte onlinediensten staat. Zucht



... Gelukkig kan ik het password snel opvragen. En als je dan eenmaal op de top van Steeps gigantische sneeuwzandbak staat, is dat toch wel even een momentje. Sec gezien heeft het niet de meeste pixels of de meest afwisselende omgeving, maar het gevoel van hoogte zit er goed in. **Zelfs de grootste snowboard-n00b krijgt meteen zin om met een noodgang van die berg af te glijden!** Net als in de basisgame volg je niet echt een verhaal, maar meer een soort survivalreis waarbij de open wereld zich aan de hand van vier disciplines (snowboarden, skiën, paragliden en een wingsuit) en een eindeloze stroom challenges aan je openbaart. Met een simpel dial-menu waarmee je in andere games wapens selecteert, kies je een van de verschillende disciplines. Elk vervoersmiddel bestuurt extreem soepel, arcade-achtig bijna, waardoor Steep een hoog pick-up-and-play gehalte heeft. Ook de sneeuw oogt prima, zelfs in een post RDR2 tijdperk, dat de lat qua wit poeder torenhoog heeft gelegd.

Waar Steep op z'n plaat gaat, zijn de physics. Het is net alsof je avatar gewichtloos is, waardoor je een raar contrast tussen de realistische spelwereld en de simplistische besturing krijgt. Knal tegen een boom en **de clowneske ragdoll physics verraden dat dit stiekem best wel een B-game is.** Snowboarden voor simpletons. Toch heeft Steep wel wat. Het is echt zo'n game die ik er af en toe bij pak, al was het alleen maar zodat ik in het vervolg wel een zooi sterke wintersportverhalen heb.

**OORDEEL:**



# QUIZT JE DAT?

## DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

**Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!**

**prijsvraag@powerunlimited.nl**





**1**

**Wat vindt Dennis warm en fijn?**
- A) In z'n broek plassen en dan de urine langs zijn been voelen lopen
- B) Dat plekje op zijn bed waar de kat de hele dag heeft gelegen
- C) Een welgemeende knuffel van Martin

**2**

**Wie de ultieme Rambo-titel wil spelen, verwijst Samuel door naar?**
- A) Doom (2016)
- B) Rambo: The videogame (2014)
- C) Super Seducer 2 (2018)

**3**

**Wie wil er nou doorwrochte gamejournalistiek als je ook kunt kijken naar ...?**
- A) Selfies van Wouter in een mankini
- B) Tien keer per jaar een foto van Ed in z'n sloepje
- C) Om de vier pagina's de dwaze grijns van Florian

**4**

**Wanneer is Jurjen als een kind zo blij?**
- A) Als de postbode een doosje speelgoed komt brengen
- B) Als ie harde drolletjes heeft gepoept en z'n billen niet hoeft af te vegen
- C) Als hij een welgemeende knuffel van Martin krijgt

**5**

**Wat verdient Richard La Ruina volgens Ed?**
- A) Een lintje vanwege zijn grote verdiensten voor de vrouwenemancipatie
- B) Een Oscar vanwege zijn acteerprestaties
- C) Een verkrachting door een bronstige berggorilla

**6**

**Wat stond er op de factuur die Simon bij de administratie inleverde?**
- A) 15 Bossche bollen, een Bossche Koekwaus, vijf Bossche Lariekoeken en een Voetbal International
- B) 18 flessen whisky, vier pakken pruimtabak, twee plasflessen en een paar cowboylaarzen
- C) Twee escortdames, vier bussen slagroom, een paar handboeien en drie rolfluitjes




**DIT kun jij winnen!**

**Mail de juiste antwoorden naar:**
prijsvraag@powerunlimited.nl
**o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.**

**Alle antwoorden goed?**

**DAN MAAK JE KANS OP DE GAME HITMAN 2 (1x PS4, 1x XBOX ONE) + GOODIEPAKKET MET BADEENDJE, TATTOO SHEET ÉN STROPDAS**

PU 300 LIGT 18 DECEMBER IN DE WINKELS

# SMORGASBORD

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED*

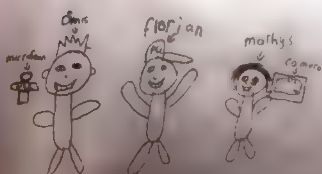
- BEPALEN WE DE GAME OF THE YEAR, EN DAT IS BEST LASTIG MET AL DIE TOPGAMES VAN HET AFGELOPEN JAAR!
- GAAT JURJEN ONS VERTELLEN HOE RED DEAD REDEMPTION 2 TOT STAND IS GEKOMEN
- REVIEWEN WE EEN ZOOITJE GAMES, WAARONDER HITMAN 2, SUPER SMASH BROS. ULTIMATE, POKEMON LET'S GO, FALLOUT 76, SPYRO EN DARKSIDERS 3
- GAAT RAF NU ÉCHT NAAR LAS VEGAS OM DAAR HET FINAL FANTASY XIV-FESTIVAL TE BEZOEKEN

* ALLES ONDER VOORBEHOUD, UITERAARD *

## ZO, DAT WAS GEZELLIG!

Voor ASUS ROG gingen we bij deze gezellige familie langs om een lan-party in de woonkamer te organiseren, met de dikste hardware die maar te vinden is op deze aardkloot. Er werden boontjes gegeten en blikjes cassis gedronken, maar er werd vooral veel gelachen en natuurlijk gegamed. En we zijn maar weer mooi vereeuwigd in de tekening die voor de gelegenheid van ons werd gemaakt!






## WE HAD A BLAST

Kijk 'm gaan! Onze videoboy Matthijs hoepelt zich een ongeluk achter het stuur van een vervaarlijke truck-met-oplegger – in de game 18 Wheeler, om precies te zijn. We waren namelijk met de hele redactie en een stel freelancers plus stagiairs een avondje keihard aan het gamen bij Blast Galaxy. Je weet wel, die waanzinnige arcadetoko van oud-PU-redacteur Steven Saunders. Het is echt een unieke belevenis, dus mocht je een keer een avondje vrij hebben: regel een paar maten en check Blast Galaxy in Amsterdam!



## ARME DONNY ...

Dit is Dennis, al noemen we 'm op de redactie vooral Wonderspons. Wat hij deze maand heeft gedaan, is onvergeeflijk – en eigenlijk precies wat hij hier op deze foto met de zak eierkoeken aan het doen is. Hij heeft Donny de Dönerpizza doodvermoord. Opgegeten, en waarschijnlijk daarna zonder schaamte uitgepoept. RIP, Donny de Dönerpizza. Je was onze lievelingspizza in onze vriezer. Eerlijk gezegd ook de enige, maar soit.

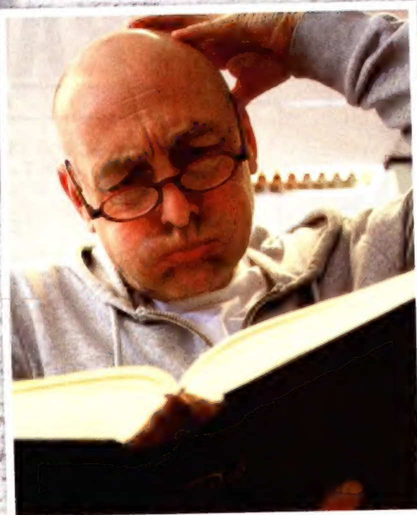


BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:


YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV


INSTAGRAM.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED



## ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

'Hebbes', denk ik elke keer als er weer zo'n grappig mispeertje van een van de PU-redacteuren op m'n scherm verschijnt. Ook deze maand kwam ik weer een paar sappige exemplaren tegen.

- Ik hoor de wenkbrauwtjes van een paar sceptici al omhoog gaan = En als je héél goed luistert, zie je die van mij omhoog gaan
- Uit het oog springende = Een in het oog springende fout
- Diepe portemonnee = Vermoedelijk een dikke portemonnee van iemand met diepe zakken
- Ongeëvenaarder = Sommige woorden hebben nu eenmaal geen overtreffendere trap
- De nek hebben gekost = Ach, deze misser zal je de kop niet kosten

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFTEN

## RED DEAD REDEMPTION 2

Zelfs onze Ed vindt Red Dead Redemption 2 een toffe game. Niet om te spelen, hoor, maar je kunt er zo lekker bijschriften bij maken.






Max Payne had zich vast thuis gevoeld in het Wilde Westen; het is hier immers altijd bullet-time!







## UIT DEN OUDEN DOOSCH

Sinds een paar dagen is de Sint weer in ons land, en op de redactie is iedereen merkbaar nerveuzer sinds we gehoord hebben dat de Goedheiligman op vrijdag 30 november bij ons langs komt. De grote vraag die iedereen bezighoudt: zijn we wel braaf genoeg geweest?
Onze ex-hoofdredacteur Maarten had er zeven jaar geleden zo te zien het volste vertrouwen in, maar die had toen de zak die voor hem klaarstond nog niet gespot. Als je goed kijkt, zie je Maartens magere movember-snorretje, waar ook dat jaar iedereen mee gesierd was.

ED



Vrijdag 30 november kun je weer kijken naar en meedoen met onze traditionele Sinterklaas-stream, waarmee we ook dit jaar weer zoveel mogelijk geld proberen in te zamelen voor KiKa!



## KONNICHIWOUTER!

Terwijl er op de redactie gewoon knalhard werd gewerkt, besloot Wouter effe voor een maandje op te rotten met de Noorderzon. Nou ja, met de Rijzende Zon more like, want met een bonte verzameling vrienden vertrok hij opnieuw naar Japan. Misschien ken je z'n reisgezelschap wel, want Veras Fawaz is een oud-stagiair van PU die YouTuber, presentator, muziekmaker en regisseur is geworden. Stefano Keijzers werd tweede bij De Slimste Mens, heeft een boek uitgebracht, is cabaretier én is de laatste tijd regelmatig bij Pauw en De Wereld Draait Door te zien.
Joost Klein maakte het illustere viertal compleet, en deze Fries is bekend als YouTuber, maar is nog véél bekender met zijn awesome muziek, terwijl hij onlangs ook z'n eerste boek uitbracht. Hoe dan ook, van het groepje was Wouter veruit de minst getalenteerde, maar dat is hij inmiddels wel een beetje gewend.



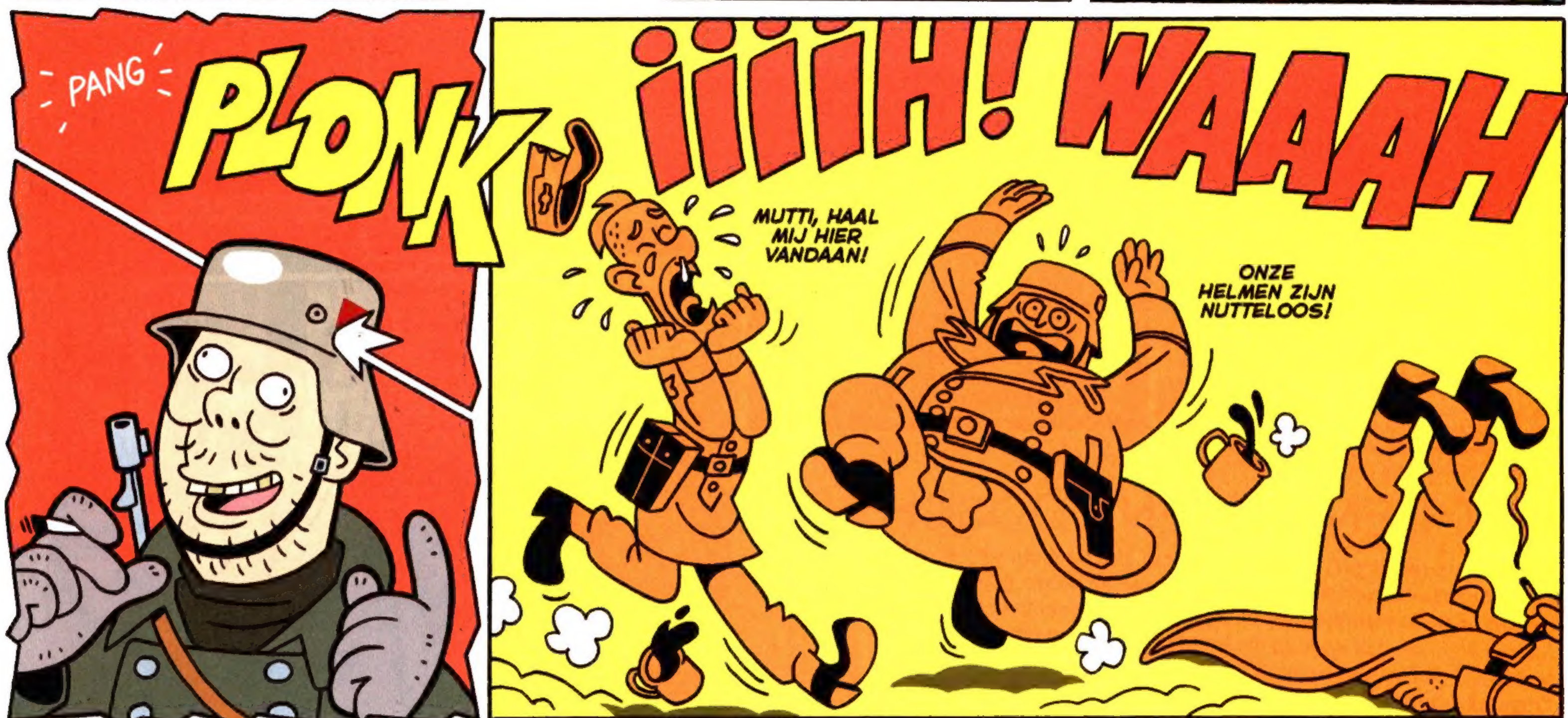
# FRAMEDROP

JORDI PETERS












# EXPLOSIEVE AANBIEDINGEN!

PROFITEER NU VAN EXTRA VEEL VOORDEEL







**GRATIS BRONZE GAMING BUNDEL** BIJ AANKOOP VAN EEN GAME PC!

COUPONCODE:
**PU2018GAMINGBUNDEL**

VANAF

**€299,-**




NU **GRATIS LAPTOPRUGZAK, HEADSET & MUIS** BIJ AANKOOP VAN EEN RAIDER GAMING LAPTOP!

COUPONCODE:
**PU2018LAPTOPACTIE**

VANAF

**€799,-**

## STEL JOUW GAME PC OF GAMING LAPTOP ZELF SAMEN

VOOR 23:59 UUR BESTELD >> **MORGEN ULTIEM GAMEN!**

DE ACTIE GELDIG T/M MAANDAG 31 DECEMBER 2018 DUS PROFITEER NU EN OP=OP! PRIJSWIJZIGINGEN EN MODELWIJZIGINGEN VOORBEHOUDEN.

**+75.000 GAMERS GINGEN JE VOOR!**

- **Nieuw** In 3 termijnen betalen
- Standaard 4 jaar garantie
- Jij kiest, wij bouwen
- Gratis verzending

**GAMEPC.NL**
OMDAT DE GAMES HET WAARD ZIJN

thuiswinkel waarborg